平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1993 7月号 JULY

SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ! ▶メガドライブ◀

490YEN

1993年7月1日発行
(毎月1回1日発行)
第9巻7号通巻103号

特報! リーサルエンフォーサーズ/マクドナルド
ストリートファイターIIダッシュ/幽☆遊☆白書外伝

特殊チップ登載！
メガドラ版 バーチャレーシングの実態に迫る!!

NEWマシン特報！ ワンダーメガM2

MEGA-CD PRESS
シルフィード
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
大封神伝
ダンジョンマスター
モンキー・アイランド
いしいひさいちの大政界
ポップンランド

シャイニング・フォースII
ロケットナイトアドベンチャーズ
ガンスターヒーローズ
ファンタシースターIV／サージングオーラ
パワーモンガー／COOL SPOT
ゴールデンアックスIII

セガ・エンタープライゼス

ダブル特集 セガ 知ってるつもり!?
意外と知られていないセガの素顔を紹介します

綴じ込み付録 SPECIAL
聖魔伝説3×3EYES
完全攻略PART1

最強の忍者対悪の組織との熱い闘い、第二章!

The Super SHINOBI II

ザ・スーパー忍II

7月23日発売予定 6,800円(予価) C 1993 SEGA

おぼろ流忍者の継承者ジョー・ムサシは、悪の巨大組織NEO・ZEEDとの壮絶な闘いに勝利をおさめた。しかし、ムサシの倒した最後の敵「マスクド忍者」は、巨大な組織を操る総裁「シャドー・マスター」の影武者にすぎなかった…。一段と強力になったNEO・ZEEDとの闘いに挑むムサシの行く手に、魔の手がひそむ。さあ、鮮烈なおぼろ流忍術で極悪組織を一蹴しろ。

前作の面白さ
2大名作アクシ

魔法世界

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月~金曜日:10時~17時(祝祭日除く)

© SEGA

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

GOLDEN AXE III™

を撃破して、
ョンが帰ってきた!

ゴールデンアックスⅢ ©1993 SEGA
6月25日発売予定 6,800円

４人の戦士が、剣と魔法の支配する世界で繰り広げるニュー・バトルアクション。モンスター相手にド派手な魔法で突き進むか、格闘対戦モードで闘うか…。アクションゲームの面白さを極めた、渾身の力作だ。さらに、２Pプレイ時には、あっと驚く合体魔法も登場。さあ、個性豊かな４人の戦士を使って、幻想バトルストーリーの覇者となれ。

のファンタジー・アクション、三たび登場!

高性能で低価格
12,800円
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2

J.LEAGUE™

Jリーグの興奮がやってきた。

Jリーグ プロストライカー
PRO STRIKER
REAL SPORTS SOCCER GAMES
PRESENTED by SEGA

(別売)セガタップ対応

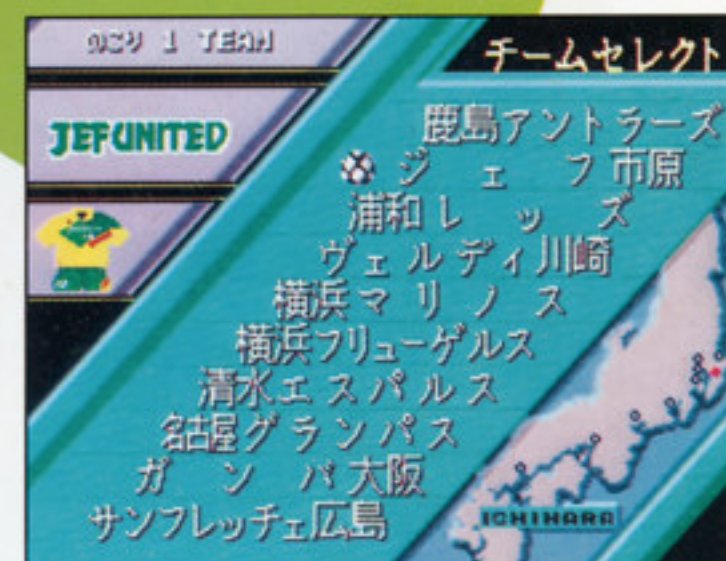
Jリーグ10チームの戦力を細かく分析。
選手ひとりひとりのデータを
忠実に組み込んだ凄いサッカーゲームだ。
もうひとつの熱い戦いが、
メガドライブで始まるぞ。

価格8,800円
6月18日発売予定

J.LEAGUE
PRO STRIKER
プレマッチ
カップ戦
Jリーグ
オプション

Jリーグ戦・トーナメント、
プレーシーズンマッチと多彩プレイ。

ドリブルやシュートなどのアクション
を超リアル化。

チームセレクト
JEFUNITED
鹿島アントラーズ
ジェフ市原
浦和レッズ
ヴェルディ川崎
横浜マリノス
横浜フリューゲルス
清水エスパルス
名古屋グランパス
ガンバ大阪
サンフレッチェ広島

Jリーグ10チーム160名の選手が
実名で登場。

OFFICIALLY LICENSED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE

発売記念
Jリーグ・プロサッカー選手名鑑プレゼント

Jリーグ プロストライカーをお求めの方に、
Jリーグ・プロサッカー選手名鑑をプレゼント。
この一冊があれば、ゲームの楽しさ倍増。
さあ、お店に急げ。

高性能で低価格
メガドライブ2
MEGA DRIVE 2
SEGA HIGH QUALITY COMPUTER VIDEO GAME
価格12,800円
＊表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

©SEGA

ILLUSION CITY

幻影都市

MEGA-CD参入第1弾！
衝撃の近未来超伝奇RPG！

★8等身キャラクタ採用！
★キャラクタ演出革命！
★VRシステムVer.2.5搭載！
★戦闘はコマンド選択方式！
★太田浩一スペシャルアレンジサウンド！

まどろむ。—神秘が生んだ幻の地。—

禍々(まがまが)しい気に満ちた近未来都市、香港。狂喜と悪しき欲望とが渦巻くこの地を、いま一人の男が駆け抜ける。失われた己の過去を求めて、迫り来る危険に自らの身を投じる男、対魔掃討業(ダイバー)〝天人〟は人民警察(アウターポリス)の対魔特別攻撃班(デモンバスター)に属する女〝美紅〟と共に、その実体さえ知れぬ巨大な悪に対し、渾身の気を込めて愛用の銃(ブラスター)を放つ。
果てしなく続く戦いの日々は、いつしか眠ることさえ忘れさせてしまった…。

MEGA CD

サイバーパンク！超伝奇RPG「幻影都市」
好評発売中!! ¥4,980(税別)

■この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

© 1993 MICRO CABIN CORP.

マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎0593(53)3611

KONAMI

お待たせ〜。コナミのメガドラソフト
第2弾はオリジナル・アクションだ。
メガドラユーザーのためだけに
開発されたニューフェイスが颯爽と登場。
その名も「スパークスター」。
まったくコイツときたらパワフルで
すばやく、勇敢。
とても頼りになるイイ奴なんだ。
リンゴが大好物の
「スパークスター」は、
全世界デビューを前に
必殺アクションを猛特訓中！
みんな待ってて良かったねぇ。

熱血の正義漢、ロケット騎士(ナイト)「スパークスター」登場!!

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

ロケットナイト アドベンチャーズ

ROCKET KNIGHT ADVENTURES™
ロケットナイト アドベンチャーズ

クイズに答えて「スパークスター」グッズを当てよう！

発売記念クイズ

クイズ

「スパークスター」が大活躍する、コナミのMDオリジナル・アクションゲームのタイトル名は？

「ロケット ◯イト ア◯ベンチャーズ」

◯に適当なカタカナを入れてタイトル名を完成させてください。

正解者の中から抽選で豪華賞品が当たる！

賞品	〔特賞〕おはよう！スパークスター（10名様） 〔1等〕スパークスター・トレーナー（50名様） 〔2等〕スパークスター・マグカップ（100名様） 〔3等〕スパークスター・バッジ（1000名様） ※当選者の発表は賞品の発送をもって、かえさせて頂きます。
しめ切	平成5年8月31日(火) ※当日消印有効
応募の方法	官製ハガキにクイズの答えとあなたの住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ応募してください。
あて先	コナミ㈱「ロケットナイト アドベンチャーズ」クイズ係 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

コナミ株式会社 本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4 福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30
コナミの最新情報は 週刊テレホンサービス 関東 東京 03(3436)2277 関西 大阪 06(456)4578

スター誕生。

全世界デビュー決定。

IGHT
ES
TM

TM

スパークスター™

8月6日発売予定
定価7,800円(税別)

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが、SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

北海道 札幌 011(241)4900　北陸 新潟 025(229)1141　九州 福岡 092(715)8200　大牟田 0944(55)4444　以上、全10局
東北 秋田 0188(24)7000　四国 松山 0899(33)3399　志布志 0994(72)0606　鹿児島 0994(44)3977　開設しております。

●商品に関するお問い合わせは●
お客様ご相談室 コナミホットライン フリーダイヤル0120-086-573（ハロー コナミ）
営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く)10:30～17:00 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

MEGA CD この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

THE SECRET OF
MONKEY ISLAND®

映画を超えた面白さ!
抱腹絶倒大爆笑アドベンチ

少年の名はガイブラシ・スリープウッド。
彼の夢は、立派な海賊になること。
その夢をかなえるために、彼はカリブ海に浮かぶ
小さな島メレ・アイランドにやって来ました。
美しい女性知事や、幽霊船の船長ル・チャックなど、
多彩な登場人物と、次々に起こるおかしな出来事を、
ルーカス・アーツ社独自のSCUMMシステムを使用して、
まるで映画のようなアドベンチャー・ゲームとして
贈る話題の大作です。

モンキー・アイランド

7月30日発売 ¥8,800(税別) メガ・CD専用 セガマウス対応

TM, Ⓡ & Ⓒ 1991, 1993 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

発売元:ビクター エンタテインメント株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

Victor

ャー公開迫る!

慶応遊撃隊

痛快!幕末シューティング!

花のお江戸を皮切りに
秘宝の鍵を追い求め
日本、アメリカ、ロシア、
はたまたタヌキ、七福神、サル、
ネコ、イヌ、トリ、タコまでも、
入り乱れましての
大争奪戦!

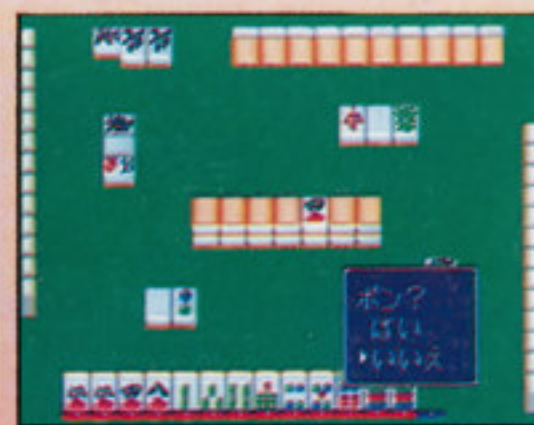
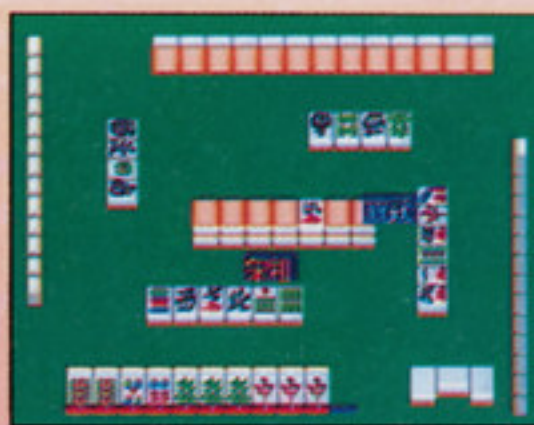
らみちゃん♡

8月6日発売 ¥7,400(税別) メガ-CD専用

© 1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

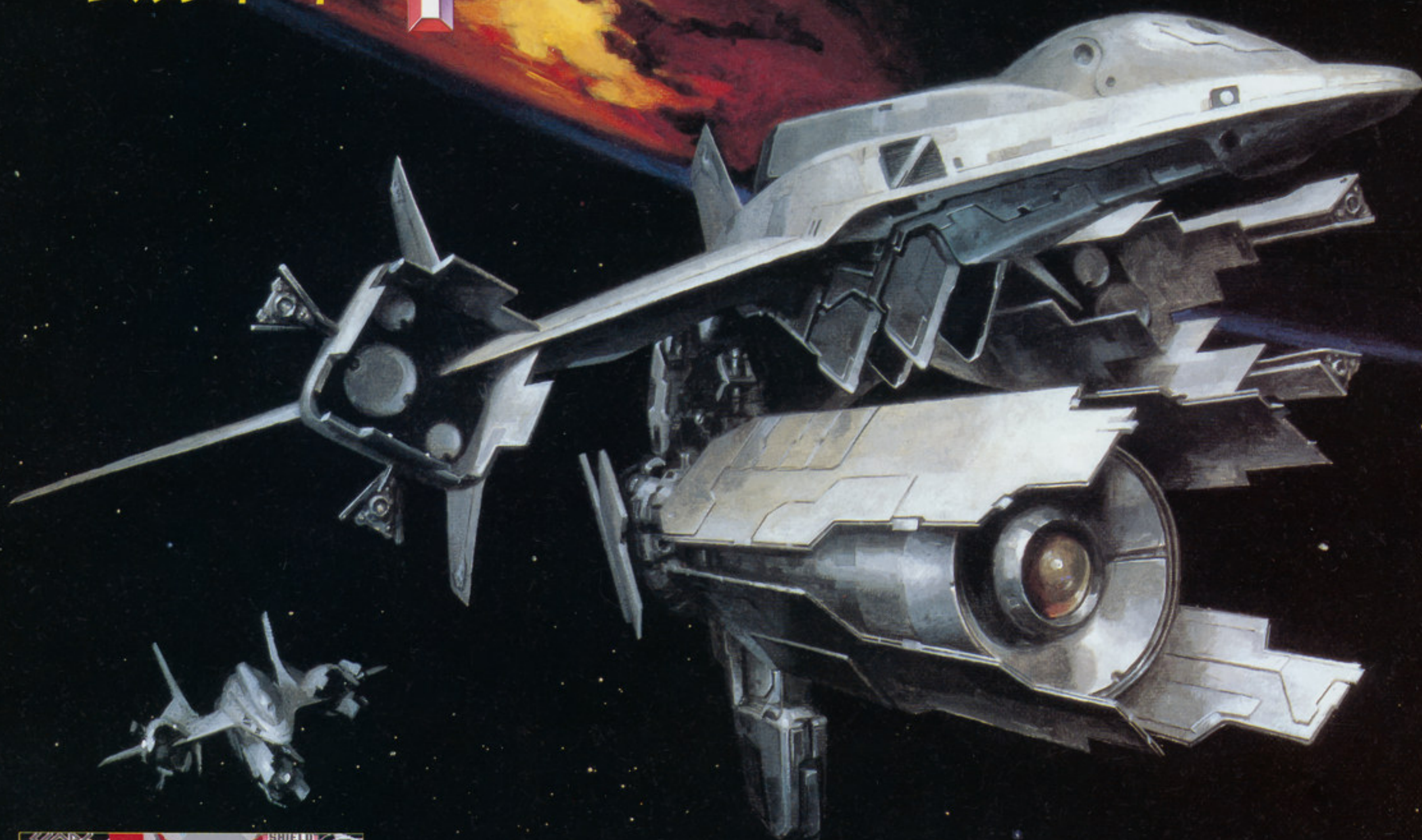
強力な実戦型思考ルーチンを搭載した、本格的麻雀ソフトがメガCDに登場!

雀豪 ワールドカップ

■「ワールドカップ・モード」では、世界各国の強豪雀士88人を相手に、麻雀世界チャンピオンを目指します。■「フリー対戦モード」は、純粋に麻雀そのものを楽しむモードです。プレイヤーの打ち手は全て登録され、その癖までも再現できるため、友達や家族の打ち方を研究することもできます。

8月末発売予定 価格未定 メガ-CD専用

© 1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC. © 1993 ORPHECK, INC.

画面写真は開発中のものです)

SILPHEED
シルフィード

3Dの迫力と，縦スクロールシューティングの優れたゲーム性を融合

3Dだからこそ実現可能なCG画像による迫力ある演出．
4万画面を越える背景映像と，リアルタイムポリゴン描画の組み合わせによる，新しいゲーム感覚．また，背景映像との衝突判定，破壊判定，ゲーム平面との軌道のシンクロも厳密に再現．

3CPU完全並列動作による高速演算

MEGA-CDのシステム上にあるCPU，及び特殊ハードウェア機能をその能力に合わせて厳密にコントロールすることにより，従来では，技術的に難しかった秒間15コマの背景動画の他に，さらにポリゴンの高速描画を実現．

イラスト/末弥 純

標準価格 8,800円(税別)　近日発売！

MEGA DRIVE　MEGA CD
MEGA-CD専用

※画面写真は開発中のものです

©1993 GAME ARTS

GAME ARTS 株式会社ゲームアーツ　〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03-3984-1136

KOEI

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

MEGA DRIVE

秀吉にも、野望がある。

草履取りから太閤の座へ――余りにも鮮やかに立身出世を果たした男、豊臣秀吉。
戦国の名高き軍師たる彼の生涯を今、ついにゲームで再現！
誰もが認めるその知略、采配、主への配慮……そして秘められた覇者への野望。
きみが挑戦するならどこまで高みにいけるだろう？ 目ざすはもちろん、太閤の座だ。

メガドライブ版
スーパーファミコン版
好評
発売中

太閤立志伝

リコエイションゲーム

メガドライブ版/スーパーファミコン版：11,800円

●スーパーガイドブック：1,200円(税込) ●CD：KECH-1024：2,900円(税込)

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(テレビゲーム専用)
■お求めは、全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。お問い合わせはユーザーサポート係(☎045-561-6861)まで。
■当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■スーパーファミコンは任天堂の商標です。
■〈メガドライブ版〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■CDの販売はポリドール株式会社です。 ■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

MEGA DRIVE

騎士伝説

戦場を駆け抜け生き延びろ!

「騎士伝説」はリアルなビジュアルと史実に正確かつ詳細なデータに基づく戦車・自走砲によるタンクバトルシミュレーションゲームだ。

君はドイツ軍の戦車隊長となって戦車中隊を指揮し、戦闘に勝利し、奇酷な戦場で生き延びることを目的とする。

名誉ある騎士十字章を手にできるかは君の腕次第だ。

7月16日発売予定!!
価格 9800円(税別)

講談社総研 〒168 東京都杉並区下高井戸1-7-7-307
TEL 03(3321)4285

メガ・CD専用

MEGA CD

アルシャーク
ALSHARK

妥協なき宇宙(スペース)RPG。

RPGの名作として、プレイヤーを魅了した伝説のゲーム「アルシャーク」が、ついにメガCDで甦る。忠実に再現されたストーリー、新たに追加したビジュアルシーン。惑星フィールドと宇宙空間を別次元でとらえ、かつてないスケールと発想で展開する宇宙RPG。メガCDの容量をフルに生かした未体験ゾーンが、感動とロマンに満ちたファンタジック・ワールドへ誘う。

惑星に点在する町は合計30以上。
内部マップは100以上。
大迫力の戦闘シーン。
感動のフルアニメーション。
ゲームミュージックの枠を超えたハイパー・ミュージック・ワールド。

シナリオ　飯　淳　（ライトスタッフ）
キャラクターデザイナー　木村明弘（ライトスタッフ）
ミュージック・コンポーザー　佐藤天平

1993年9月発売　予価 8,800円(税別)

オリジナルサウンドトラック　8・25リリース

パフ

7・21 CDシングルリリース!

メガCD
アルシャーク・イメージソング
「スターティング・オーバー」C/W「追憶」
唄：パフ 1,000円(税込価格)・カラオケ付 PODH-1153

©Polydor K.K. 1993 ©RIGHT STUFF 1992

SAND STORM

POLYDOR K.K.

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

CONTENTS

カバーイラスト・伊川英雄　カバーデザイン・渡辺　緑

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月は新ハードの発売もあって、新規ユーザーも結構増えたみたいだけど、とりあえずMEGA-CDソフトの健闘が目立つ結果となったみたいだね。今後も今回のおもちゃショーで発表された話題作が目白押しだから期待できるぞ。

1位 NEW SOFT 餓狼伝説

2435 POINTS

緊急移植された「餓狼」は、なかなか好評みたいだね。操作感はやや甘めだけど、メガドラ独自の仕上がりは一見の価値ありだぞ。

セガ／'93・4・23発売／8,800円／ACT／12M

2位 NEW SOFT ファイナルファイトCD

1440 POINTS

1週間発売が遅れたものの、格闘ゲームの名作だけに買いに走った人も多いみたい。豪華で忠実な移植度はユーザー必携の1本だよ。

セガ／'93・4・2発売／8,800円／ACT／CD

3位 NEW SOFT スイッチ

1212 POINTS

異色のギャグベンチャーゲームは、初のマウス対応ソフトのせいもあってか、意外と伸びた感じ。説明書のセンスも逸品だぞ？

セガ／'93・4・23発売／8,800円／ETC／CD

4位 前回1位 ぷよぷよ

まだまだ人気のハマリパズル。「2」の登場にも期待大？

セガ／'92・12・18 4,800円／PUZ／4M

831 POINTS

5位 NEW SOFT らんま1/2～白蘭愛歌～

ついに全機種制覇してしまった「らんま」。話もオリジナルだよ。

メサイヤ／'93・4・23 8,300円／ADV／CD

751 POINTS

6位 NEW SOFT SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION

名作4本の入ったお得版。でも元とちょっと違うのは残念かな。

セガ／'93・4・23 2,980円／ETC／CD

697 POINTS

7位 前回8位 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

新ハードが出ればやっぱり売れる定番ソフト。3はまだか？

セガ／'92・11・21 6,800円／ACT／8M

630 POINTS

8位 前回― LUNAR THE SILVER STAR

もう1年経つけど、RPGファンなら必携の1本。今が買い時？

ゲームアーツ／'92・6・26 7,800円／RPG／CD

198 POINTS

9位 NEW SOFT メガロマニア

画面は地味でも、意外と奥が深い1本。豊富な音声も驚くぞ。

CRI／'93・4・23 8,800円／SLG／8M

141 POINTS

10位 NEW SOFT 三國志III<MEGA-CD版>

カセットよりオマケが多いCD版。買うならこっちがお得だぞ。

光栄／'93・4・23 14,800円／SLG／CD

99 POINTS

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO!GO!G.G.! GO!GO!G.G.!

ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

好調さが続くG.G.は、ついにプラスワンセットも出てお買い得に。名作ソフトの再販もあるから要チェックだぞ。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 セガ／'92年11月21日発売／3,800円／ACT	259
2	1	ぷよぷよ セガ／'93年3月19日発売／3,500円／PUZ	242
3	5	ミッキーマウスの魔法のクリスタル セガ／'93年3月26日発売／3,800円／ACT	185
4	－	プロ野球GGリーグ セガ／'92年4月28日発売／4,500円／SPT	66
5	4	シャイニング・フォース外伝 セガ／'92年12月25日発売／5,500円／RPG	45

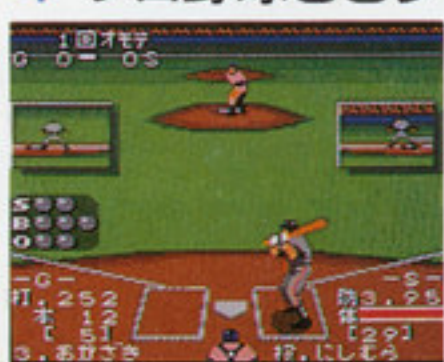
※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は4月1日～4月30日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート

1 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

おもちゃショーでは早くも3作目が登場してたG.G.のソニック。2も楽しいぞ。

2 ぷよぷよ

今度は「なぞぷよ」が別製品で登場予定。やらねば。

4 プロ野球GGリーグ

実名選手データも豊富な最新野球。打球が速いぞ。

©1991 SNK CORP. ©TAKARA CO., LTD. 1993 ©CAPCOM 1989 ©1993 SEGA ©SEGA/COMPILE 1992 ©NCS ©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ
©SENSIBLE SOFTWARE/ECSECO DEVELOPMENT/PRODUCE BY VIRGIN GAMES/PRODUCED BY CRI

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

「ストⅡダッシュ」のカプコンに対抗してか、今月はコナミがゲーセンで好評稼働中の「リーサルエンフォーサーズ」でMEGA-CDに参入してきたのだ！ こりゃあ今後のコナミも目が離せないぞ。

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	餓狼伝説2 SNK／NEO・GEO	134
2	2	天地を喰らうⅡ カプコン／VG	76
3	4	ストリートファイターⅡ'ターボ カプコン／VG	43
4	8	キャプテンコマンドー カプコン／VG	34
5	3	プリンセスメーカー ガイナックス／パソコン	33
6	6	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	31
7	7	ウルフファング データイースト／VG	28
8	19	ダークエッジ セガ／VG	26
9	9	天地を喰らう カプコン／VG他	25
10	5	ゼクセクス コナミ／VG	24
11	10	スナッチャー コナミ／パソコン他	23
12	15	龍虎の拳 SNK／NEO・GEO	22
13	12	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	17
14	20	超兄貴 メサイヤ／PCエンジン	16
15	13	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	15
16	18	ワールドヒーローズ アルファ電子／NEO・GEO	14
17	—	ドラゴンボールZシリーズ バンダイ／SFC他	13
18	11	サイレントメビウス ガイナックス／パソコン	12
19	17	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	10
20	—	ファンタシースター セガ／マスターシステム	8

※このポイントは5月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

祝 リーサルエンフォーサーズ

取り込み映像で展開するリアルなガンシューティングがCD版で初移植！ 光線銃つきで発売だ。

祝 ウイニングポスト

光栄の最新CD移植は、パソコンでヒットした競馬シミュレーションだ。競馬ファンは要注目。

14 超兄貴

マニアの間で話題をまいたメサイヤのオリジナルシューティング。設定がブットビでイカスぞ。

※「ウイニングポスト」の画面はパソコン版のものです。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

この6月はセガの「Out Runners」やカプコンの「マッスルボマー」など、話題作も続々出てくるアーケード。最近のキーワードはやっぱ"対戦"かな。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	2	リーサルエンフォーサーズ	コナミ
2	1	バーチャレーシング	セガ
3	3	ストリートファイターII'ターボ	カプコン
4	—	タイトルファイト	セガ
5	—	ファイターズヒストリー	データイースト

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

NEW FACE!

5 ファイターズヒストリー

データイーストの対戦格闘の意欲作。必殺技はもとより、合成音声も笑えるぞ。

4 タイトルファイト

体感的に戦える本格ボクシングゲーム。ダブルきょう体での通信対戦も熱いぞ。

©KONAMI ©NCS ©TAITO ©DATAEAST

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

今月は「ストIIダッシュ」などの話題作が続々登場したせいで、常連ソフトの影がやや薄くなった感じもするけど、期待の新作でランキングが賑わうのはうれしいもの。特に「サージングオーラ」がいきなり6位につけてきたのは、やっぱりみんなRPGをやりたがってる証拠なんじゃないかな。今後もどんどんラインナップを充実していってほしいよね。

格闘ゲームの超大物がついにやってくる!!

1位（前回 —） ストリートファイターIIダッシュ

カプコン／発売日未定／価格未定／ACT

428 POINTS

発売日はちょっと延びてしまったけど、期待度のほうは高まるばかり。もう少し待ってれば、いいことがあるかも？

MEGA-CDを熱くする最高峰のシューティング!

2位（前回 1位） シルフィード(仮)

ゲームアーツ／7月30日発売予定／価格未定／SHT／CD

252 POINTS

あの「スターブレード」もまっ青の映像には、誰もが興奮を抑えられないはず。この夏MEGA-CD最高の1本だぞ。

メガドラRPGの人気名作が帰ってきた!

3位（前回 —） シャイニング・フォースII

セガ／10月発売予定／8,800円／RPG／16M、B・B

216 POINTS

人気のRPGが満を持して登場。システム、シナリオなどさらに派手に面白くなるぞ。イベントの嵐にたえられるか？

魅力的なキャラも続々! 最新人気RPG!

4位（前回 2位） ファンタシースターIV

セガ／12月発売予定／価格未定／RPG／16M、B・B

164 POINTS

毎月のように新キャラと敵の情報が入ってはくるけど、まだまだ全貌は隠されたまま。とりあえず、気長に待とう？

ついに完成？ キャラクターRPG大作!

5位（前回 3位） 聖魔伝説3×3EYES

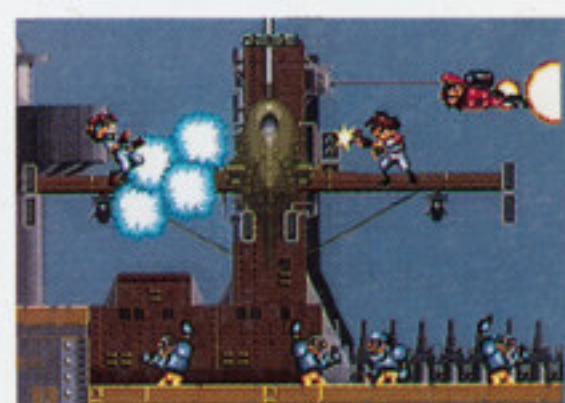
セガ／7月23日発売予定／8,800円／RPG／CD

132 POINTS

完成まで秒読み段階の「3×3」だけど、原作を知らなくても遊べるくらい面白さは保証つき。夏休みはコレで決まりだ。

6位 サージングオーラ

魔法の詠唱システムが斬新なRPG。期待大だぞ。

17位 ガンスター ヒーローズ

とにかく動く興奮のアクション。ポップなノリも最高。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	—	サージングオーラ	セガ／発売日未定	94
7	7	アークスI・II・III	ウルフ・チーム／7月予定	86
8	—	ゴールデンアックスIII	セガ／6月25日	74
9	8	パノラマコットン	サクセス／今秋予定	68
10	4	真・女神転生	シムス／発売日未定	66
11	12	ロケットナイト アドベンチャーズ	コナミ／8月6日	64
12	6	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ／9月予定	58
13	15	イース・マスクオブザサン	セガ・ファルコム／発売日未定	56
14	9	ラングリッサー2(仮)	メサイヤ／発売日未定	55
15	17	ザ・スーパー忍II	セガ／7月23日	52
16	19	ガントレット	テンゲン／9月予定	39
17	—	ガンスター ヒーローズ	セガ／9月予定	30
18	16	スーパー大戦略III(仮)	セガ・ファルコム／発売日未定	28
19	—	魔天の創滅	講談社総研／発売日未定	26
20	11	ロードス島戦記	セガ／発売日未定	25

※このポイントは5月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

©CAPCOM 1991, 1992, 1993. ALL RIGHTS RESERVED.
©高田裕三／講談社ヤングマガジン ©1993 SEGA

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売	価格	データ
ジェームス・ボンドII　コードネームロボコッド	6月9日	5,900円	EAビクター／ACT／4M
スラップファイト	6月11日	7,800円	テンゲン／SHT／8M
Jリーグプロストライカー	6月18日	8,800円	セガ／SPT／／8M+B・B
パワーモンガー	6月18日	8,900円	EAビクター／SLG／8M+B・B
エリミネートダウン	6月25日	8,500円	ソフトビジョン／SHT／8M
ゴールデンアックスIII	6月25日	6,800円	セガ／ACT／8M
スティールタロンズ	6月25日	6,800円	テンゲン／SHT／4M
TOP PRO GOLF 2	6月25日	8,500円	ソフトビジョン／SPT／8M
騎士伝説	7月16日	9,800円	講談社総研／SLG／10M+B・B
ザ・スーパー忍II	7月23日	6,800円	セガ／ACT／8M
ロード・ラッシュII	7月23日	7,900円	EAビクター／RAC／8M
NBAプレイオフ ブルズVS ブレイザーズ	7月30日	8,900円	EAビクター／SPT／8M
ブギウギボウリング	7月下旬	6,800円	ビスコ／SPT／4M
★エコー・ザ・ドルフィン	7月予定	6,800円	セガ／ACT&ADV／8M
★WONDER LIBRARY	夏頃予定	9,900円	日本ビクター／ETC
コラムスIII	8月6日	6,800円	セガ／PUZ／4M
ロケットナイト　アドベンチャーズ	8月6日	7,800円	コナミ／ACT／8M
☆ウィザード・オブ・イモータル	8月10日	8,900円	EAビクター／ACT／16M
マーブルマッドネス	8月13日	未定	テンゲン／ACT／4M
ああ播磨灘	8月27日	7,800円	セガ／SPT／16M
タイムドミネーター	8月予定	未定	ビック東海／ACT／8M
ペブルビーチの波濤	8月予定	未定	セガ／SPT／8M
☆キリング・ゲーム・ショー（仮）	9月3日	未定	EAビクター／ACT／4M
MUTANT LEAGUE FOOTBALL（仮）	9月10日	未定	EAビクター／ACT／8M
B.O.B（仮）	9月24日	未定	EAビクター／ACT／8M
MiG-29	9月下旬	未定	テンゲン／SHT／8M
COOL SPOT	9月予定	8,000円	ヴァージンゲーム／ACT／8M
雀皇登龍門	9月予定	6,800円	セガ／TAB／8M+B・B
信長の野望・全国版	9月予定	8,800円	光栄／SLG／4M+B・B
★マクドナルド～トレジャーランド・アドベンチャー～	9月予定	6,800円	セガ／ACT／8M
ガンスター ヒーローズ	9月予定	6,800円	セガ／ACT／8M
ガントレット	9月予定	未定	テンゲン／A・RPG／8M
レースドライビン	10月下旬	未定	テンゲン／RAC
シャイニング・フォースII	10月予定	8,800円	セガ／RPG／16M+B・B
パーティクイズMEGA Q	10月予定	6,800円	セガ／QIZ／8M
☆バトルマニア大吟醸	10月予定	未定	ビック東海／SHT／8M
モンスターワールドIV（仮）	10月予定	未定	セガ／ACT／8M+E・E
パノラマコットン	今秋予定	未定	サクセス／SHT／8M
ロードライアット	今秋予定	未定	テンゲン／RAC
アリズ・ボクシング（仮）	11月予定	8,000円	ヴァージンゲーム／SPT／8M
幽☆遊☆白書 外伝	12月予定	8,800円	セガ／ADV／16M
ファンタシースターIV	12月予定	8,800円	セガ／RPG／16M+B・B
エイリアン3	未定	6,800円	ビック東海／ACT／4M
サージングオーラ	未定	8,800円	セガ／RPG／16M+B・B
ゼノン2	未定	8,600円	ピーシーエム・コンプリート／SHT／8M
★ブラスターマスター	未定	6,800円	サンソフト／ACT／8M
魔天の創滅	未定	8,900円	講談社総研／RPG／8M+B・B
メタルファング	未定	6,800円	ビクター・エンタテインメント／RAC／4M
クラスティーズ　ファン　ハウス（仮）	未定	未定	セガ／PUZ／4M
ザ シンプソンズ バートVS. ザ スペースミュータンツ	未定	未定	セガ／ACT／4M
シャイニング・ローグ（仮）	未定	未定	セガ
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	未定	未定	セガ／ACT
ターミネーター	未定	未定	セガ／ACT／8M
超人スパーク	未定	未定	セガ／ACT／8M
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ／SLG+ADV／8M+B・B
ターミネーター2（仮）	未定	未定	セガ／SHT／8M
チャックロック（仮）	未定	未定	セガ／ACT／4M
☆ハイブリットフロント	未定	未定	セガ／SLG／16M+B・B
V.R.（バーチャレーシング）	未定	未定	セガ／RAC／16M+B・B
ベアナックルIII	未定	未定	セガ／ACT
マルチ野球（仮）	未定	未定	セガ／SPT
ミック&マック ザ グローバルグラディエイターズ（仮）	未定	未定	セガ／ACT／4M
ジョーダンVS バード ONE on ONE	未定	未定	EAビクター／SPT／4M
センチュリオン	未定	未定	EAビクター／SLG／4M
ストリートファイターIIダッシュ	未定	未定	カプコン／ACT
バンパイア キラー	未定	未定	コナミ／ACT／8M
デビルバスター（仮）	未定	未定	シムス／ACT／8M
★ダイナブラザーズ2	未定	未定	CRI／SLG／16M
★デビスカップ	未定	未定	テンゲン／SPT
洗脳ゲームTEKI・PAKI（テキパキ）	未定	未定	東亜プラン／PUZ／2M
ローリングサンダー3	未定	未定	ナムコ／ACT
ラングリッサー2	未定	未定	メサイヤ／SLG／8M+B・B
狼兵（ランピン）（仮）	未定	未定	シムス／ACT

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売	価格	データ
Aランクサンダー 誕生編	6月25日	7,800円	RIOT／ADV／CD
メガシュヴァルツシルト	6月25日	7,800円	セガ／SLG／CD
ダイナミックカントリークラブ	7月16日	7,800円	セガ／SPT／CD
聖魔伝説3×3EYES	7月23日	8,800円	セガ／RPG／CD
シルフィード（仮）	7月30日	8,800円	ゲームアーツ／SHT／CD
モンキー・アイランド	7月30日	8,800円	ビクターエンタテインメント／ADV／CD
F1サーカスCD	7月下旬	8,800円	日本物産／RAC／CD
サイボーグ009	7月下旬	7,800円	RIOT／ACT／CD
アークスI・II・III	7月予定	8,800円	ウルフ・チーム／RPG／CD
バリアーム	7月予定	7,500円	ヒューマン／SHT／CD
☆江川卓のスーパーリーグCD	8月6日	7,800円	セガ／SPT／CD
慶応遊撃隊	8月6日	7,400円	ビクターエンタテインメント／SHT／CD
雀豪ワールドカップ	8月27日	8,200円	ビクターエンタテイメント／TAB／CD
ポップンランド	8月予定	7,800円	シュールド・ウェーブ／ACT／CD
アルシャーク	9月予定	8,800円	サンドストーム（ポリドール）／RPG／CD
アルスラーン戦記	9月予定	7,800円	セガ／SLG／CD
笑ゥせぇるすまん	9月予定	7,800円	セガ／ADV／CD
☆ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	9月予定	未定	セガ／ACT／CD
☆夢見館の物語（仮）	9月予定	未定	セガ／ADV／CD
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	10月予定	5,800円	ポニーキャニオン／RPG／CD
★元朝秘史～蒼き狼と白き牝鹿	10月予定	11,800円	光栄／SLG／CD
★ウイニングポスト	10月予定	未定	光栄／SLG／CD
戦国伝承	11月下旬	未定	サミー工業／ACT／CD
★DUNE	11月予定	7,800円	ヴァージンゲーム／RPG／CD
バーニングフィスト	12月予定	8,800円	セガ／ACT／CD
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	未定	6,800円	セガ／SLG／CD
ナイトトラップ	未定	7,800円	セガ／ADV／CD
Vay～流星の鎧～	未定	7,800円	シムス／RPG／CD
アフター　ハルマゲドン	未定	未定	セガ／RPG／CD
ウイング・コマンダー	未定	未定	セガ／SLG／CD
夢幻の如く	未定	未定	セガ／SLG／CD
ロードス島戦記	未定	未定	セガ／RPG／CD
ジョー・モンタナ　フットボール	未定	未定	セガ／SPT／CD
いしいひさいちの大政界	未定	未定	セガ／SLG／CD
シャドウラン	未定	未定	セガ／RPG／CD
蓬莱（ほうらい）学園	未定	未定	セガ／RPG／CD
バットマン・リターンズ	未定	未定	セガ／RAC／CD
★AX101（仮）	未定	未定	セガ／SHT／CD
★リーサルエンフォーサーズ	未定	未定	コナミ／SHT／CD
電忍アレスタ2（仮）	未定	未定	コンパイル／SHT／CD
真・女神転生	未定	未定	シムス／RPG／CD
☆ポリゴナルゴルフ（仮）	未定	未定	シムス／SPT／CD
マイト アンド マジックIII	未定	未定	CRI／RPG／CD
ノスタルジアII	未定	未定	シュールド・ウェーブ／ADV／CD
イース・マスクオブザサン（YsIV）	未定	未定	セガ・ファルコム／RPG／CD
ハイパーロードモナーク	未定	未定	セガ・ファルコム／SLG／CD
スーパー大戦略3（仮）	未定	未定	セガ・ファルコム／SLG／CD
スーパーブランディッシュ	未定	未定	セガ・ファルコム／RPG／CD
ぽっぷるメイル	未定	未定	セガ・ファルコム／A・RPG／CD
シスターソニック	未定	未定	セガ・ファルコム／A・RPG／CD
メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ	未定	未定	データウエスト／VCS／CD
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社／RAC／CD
サンダーホーク	未定	未定	ビクターエンタテイメント／SHT／CD
大封神伝	未定	未定	ビクター・エンターテインメント／RPG／CD
☆ダンジョンマスター2 スカルキープ	未定	未定	ビクターエンタテイメント／RPG／CD
ハイムドール	未定	未定	ビクターエンタテインメント／RPG／CD
☆BATTLE FANTASY（仮）	未定	未定	マイクロネット／ACT／CD
The 3rd World War	未定	未定	マイクロネット／SLG／CD

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	データ
トム&ジェリー	6月25日	3,800円	セガ／ACT／2M
シャイニング・フォース外伝II	6月25日	5,500円	セガ／RPG／4M+B・B
ああ播磨灘	7月2日	3,800円	セガ／SPT／4M
ジュラシック・パーク	7月23日	3,800円	セガ／ACT／4M
ベアナックルII	7月23日	3,800円	セガ／ACT／4M
GGアレスタ2	9月予定	3,800円	セガ／SHT／2M
妖逢伝ひすい丸 梵天の剣	10月予定	5,500円	セガ／RPG／4M+B・B
フェイスボール2000	今秋予定	未定	リバーヒルソフト／SHT／2M
☆ソニック&テイルス	未定	3,800円	セガ／ACT／4M
対戦麻雀・好牌II	未定	3,800円	セガ／TAB／4M
ドナルドダック2（仮）	未定	3,800円	セガ／ACT／4M
魔導物語I　3つの魔導球	未定	5,500円	セガ／RPG／4M+B・B
アウトラン・ヨーロッパ	未定	未定	セガ／RAC／2M
エイリアン3	未定	未定	セガ／ACT
ザ・シンプソンズ バートVSザ・スペースミュータント	未定	未定	セガ／ACT／2M
スクラッチゴルフ（仮）	未定	未定	シムス／SPT／2M
ストライカー	未定	未定	セガ／SPT
バトルトード	未定	未定	セガ／ACT
ぷよぷよ2（仮）	未定	未定	セガ／PUZ
ヤングインディ・ジョーンズ	未定	未定	セガ／ACT／2M
ALADDIN	未定	未定	セガ／ACT
NBA BASKET BALL	未定	未定	セガ／SPT
NFL FOOTBALL	未定	未定	セガ／SPT
TEAM WILLIAMS（仮）	未定	未定	セガ／RAC

BEメガ編集部チェック!!

メガドラ版「ストIIダッシュ」の発売日が不透明のままで、ちょっと残念なメガドラだけど、おもちゃショーのほうには話題作もドッと登場していたから、見にいった人はなかなか満足できたんじゃないかな？　とりあえず今後は年末に向けて各社の話題作がさらに出てくる予定だが、アーケードで活躍中の某S社の格闘ゲームあたりもいろいろ移植されそうだから、新規参入メーカーともども要チェックだぞ。ちなみにレーザーアクティブは予定より少々遅れて登場になりそうだとのこと。こっちも注目したいね。

ACT：アクション／SHT：シューティング／RPG：ロールプレイング／ADV：アドベンチャー／SLG：シミュレーション／SPT：スポーツ／RAC：レース／PUZ：パズル／TAB：テーブル
ARPG：アクションロールプレイング／PIN：ピンボール／QIZ：クイズ／B・B：バッテリーバックアップつき／※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。

ソフトメーカー伝言板

セガ・エンタープライゼス

ついに始まったＪリーグ。もう観に行った人も多いと思うけど、チケットが手に入らなくてイライラしている人も絶対いるよね。そんな人達には６月18日発売の「Ｊリーグプロストライカー」で楽しんでほしいな。JEFユナイテッドの選手の協力でリアルな動きも抜群！ ナイスシュート！ で梅雨なんか忘れちゃいましょう。

ウルフ・チーム

最近、雨ばかり降って、こももの心はすっかりブルー。この梅雨っていう季節だけは１年の中で一番嫌い。出かけるの面倒くさくなっちゃう。そうだ！ もうすぐ家の近くに人工スキー場がオープンするんだ。今度の休みはスキーにでも出かけようかなっ！ あっ、言い忘れるところだったけど「アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ」もうすぐ発売だからヨロシクネ！（こもも）

工画堂スタジオ

「メガシュバルツシルト」が６月25日に決定して、少しはヒマになるかと思っていた。ところが、そうは問屋がおろさない。おもちゃショーの準備で、そりゃあもうてんてこまいだ。誌面のほうでは、「メガシュバ」の評判がとても良く、今から期待が高まっている。MEGA-CDには今までにない独特の世界を構築する期待作だ。よろしく頼む。

コナミ

こんにちは早坂でございます。「ロケットナイト アドベンチャーズ」がついに完成しました。発売は８月６日になります。価格は7,800円で決定。夏休みは、ぜひ部屋の窓全開にしてこのソフトで遊んでくださいね（クーラーをビンビンに効かせた部屋で遊ぶのもいいけどね）。

それから、ＴＶＣＭの放映も予定していますのでこれもまた見逃せないわよ。

サミー工業

チワッス！ 今度新しくサミーの広報をやらせていただきますファイマスたけちんです。メーカーさんもユーザーさんもショーなどで自分を見かけたら、どんどん声を掛けてください！ さてサミーのＭＤ第１弾ことMEGA-CD「戦国伝承」はＣＤだから音がすごいし、しゃべりまくりですごいことだらけ。はっきり言って超燃えっス!!

CRI

東京おもちゃショーでは「マイト・アンド・マジックⅢ」を見てくれたかな？

MEGA-CD版オリジナルのアレンジと、M&M本来の自由度の高さで10倍（当社比←ウソ）楽しんでもらえるように開発チームも頑張っているから、みんなも期待度10倍で待っててほしい。10倍といえば、10倍面白いと噂の「ダイナブラザーズ２」もよろしく!! 乞う御期待!!（ＲＯＮ）

シュールド・ウェーブ

みなさん、おもちゃショーで「ポップンランド」見てもらえましたか。なかなかおちゃめで、かわいいヘンなやつでしょ。MEGA-CDの中のマニア向けカルトソフトということで、お楽しみください。あと、発売日未定になってました「ノスタルジアⅡ」がやっと12月発売予定ということでみなさんにお知らせできることになりました。詳しくは次号！（ホッタ）

テンゲン

たいへん長らくお待たせしました。「ハードドライビン」に続くテンゲンポリゴンゲーム第２弾「スティールクロンズ」、祝！ ６月25日発売!! この1500万ドルのヘリを操縦するのは、他でもない君だっ！ ひたすらトラックをつけまわすもよし、ポリゴン世界一周旅行に旅立つもよし。敵を見つけてやっつけるのも君なら、やられるのも君だっ!!

日本物産

何かの懇親会でＫ会社のＨ嬢に会った。昔、Ｋ社の広報担当に美人が就いたとの情報が業界中を飛びかったことがあった。ゲーム少年、憧れの存在だ。髪を切ったことぐらいで話題を取れるのは今どき、雅子さんか彼女だけ。まさにその人気は業界自体の活力のバロメーターでもある。少し疲れ気味の業界ではあるが、彼女には頑張ってもらいたいですね。

ビクター・エンタテインメント

梅雨の季節がやってきた。本格的な夏（梅雨明け）は、南の地方から順に始まるのに、夏の終わりは全国ほぼ一律で８月31日だ。ちょっと不公平である。閑話休題。わが社は現在、「モンキー・アイランド」と「慶応遊撃隊」の仕込みの最終段階で大忙しである。この２本は、ビクターからのお中元だ。夏休みには、こいつでバンバン遊んでくれイ！

ポニーキャニオン

「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」の音楽は古代祐三氏が担当していまして、そのサウンドはもうバリバリのデキの良さ。ゲームミュージックのワンフーなら必聴ものです。中にはMEGA-CDを持っていない人もいると思いますが、音楽だけなら普通のＣＤプレイヤーでも聴けます。全曲MEGA-CDのみのリリースなので、お見逃しのないよう。（鵜飼）

ポリドール／サンドストーム

MEGA-CD「アルシャーク」は頑張って開発中です。ポリドール／サンドストームレーベル第１回作品なので気合いを入れて作ってます。どうか応援よろしくお願いします。７月21日にはイメージソング「STARTING OVER」でデビューする“ゲーム界のアイドル”パフもこれからガンガン活躍しますので、こちらもよろしくネ。

マイクロキャビン

やあ、嫌な梅雨の季節だねえ。ムシムシするのはいやだよね。でも、それが過ぎれば夏。クーラーのきいた部屋でゲームをやるのもいいけど、やっぱり夏は海や山へ行ってバーベキューだよね！ うう～、じゅるじゅる。イマイチゲームとは全然関係ない話だなあ…。なんか編集部さんの意図に反する内容になっちゃった。まっ、たまにはいいか。

マイクロネット

みなさーん、おひさしぶりっ！「ブラックホールアサルト」から新作の発表がなかった当社ですが、おもちゃショーでのお披露目、見てくれた人も多いでしょう？ まだ対戦しかできないけれど、キャラといい、技といい、なかなかのものでしょう？ 後、「ⅢWW」も、ＳＬＧファンの期待どおりに進行中です。

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのＰＲや今後の戦略などを大マジメに（？）言ってもらうページです。うちにも言わせろ！ というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『BEメガ』編集部にいってきてくださいね。

お買い得一本勝負！

BEメガドッグレース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

ここのところ話題作が結構続いて出てきてたメガドラだけど、本当なら今月出る予定だった「ストⅡダッシュ」の姿がここにないのはちょっと残念だね。ま、そちらのほうは気長に待つことにして、とりあえずいいソフトを買っときたいところ。今月の狙いはどうかな？

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。なお、このコーナーは完成品、および80%以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠 6月9日発売 ジェームスボンドⅡ コードネーム・ロボコッド

EAビクター／5,900円／ACT／4M
コンティニュー制／1人プレイのみ

宿敵ドクター・メイビーに占拠されたサンタクロースのおもちゃ工場を取り戻すべく海底秘密諜報員ジェームス・ポンドが活躍する。全9面。

平均オッズ 6.5

2枠 6月11日発売 スラップファイト

テンゲン／7,800円／SHT／8M
コンティニュー制／1人プレイのみ

'86年に東亜プランから出された同名ゲームの完全移植版。パワーアップで増大するウイングが特徴。古代サウンドつきのアレンジモードもある。

平均オッズ 7.25

Game Beginner Girl 青山ようこ

最近はゲームセンターで女の子の友達ができるようになりました。確かに女の子の数は増えたんだけど、対戦ゲームをやる子はまだまだ少ないですね。たまにウマイ子がいると、なんかうれしくなるなあ。

ジェームスボンドⅡ：武器の一部を伸ばして、移動に利用するというパターンはよくあるけれど、タラ(魚)の体が伸びるとなると、なぜか新鮮味があります(笑)。音楽のノリやグラフィックはほのぼのしてるんだけど、じつは面が広くて結構難しいのよね。キャラがもう少しかわいければな。 **7**

スラップファイト：懐かしいと感じた人は、かなりのゲーム歴。このゲームがアーケードで人気があったのはずいぶん昔ですが、今プレイしても十分遊べるのはスゴイですよね。現代風のアレンジモードのオマケもあるから、知らない人でもSHT好きならOKです。名作だから買いだよ。 **7**

Foreign Game User OLI-X光治

なんとフェアチャイルドが解散してしまうらしい。なんとも残念だ。戸田さんとは仕事をご一緒させていただいただけでなく、徹夜でボンバーマンをしたりもした(笑)。ぜひソロでもがんばってくださいませ。

ジェームスボンドⅡ：一部のユーザーにはおなじみのシリーズ。確かにヘンなセンスでゲームもそこそこだけど、はたしてこれが日本でウケるかどうかは疑問。見た目はイマイチだし、穴落ちのハマリがあったりするしね。度を越えたバカバカしさは気に入ってるけどオススメはできないな。 **6**

スラップファイト：マニアな人の間では、名作と言われているらしいけど、某「グラ○ィウス」をマネたようなパワーアップシステムや横にデカくなる自機など、個人的には当時からあまりいい印象がなかった気がする。作り自体はしっかりしてて楽しめるが、いまさらという気もするかな。 **7**

Game Mania Group ハイローラーズ

東名、横浜から厚木までNSRで逃走。だが覆面ベンツの命賭け追走に料金所で御用。計3回の速度計測は最高199キロを記録。やったぜ。我が人生、投了か。裁判待ちだぜ。ファック、オフ！（渋谷）

ジェームスボンドⅡ：雰囲気的にはバカっぽい海外ゲームなんだが、じつはとんでもなく操作性のいいアクションだ。面クリタイプでシンプルだし、ゲームのいたるところに日本じゃ考えられない演出があり、見てるだけでも面白い。やや、間延びもするが気に入ったヤツは買いだ。(作) **8**

スラップファイト：これは待ってた甲斐があったぜ。BGMやアルゴリズムはもちろん、ゲーセン版の裏技までちゃんと移植されてるんだから恐れ入るぞ。まさにファン待望の1本だ。でも、もともとかなり難しいゲームなので、万人向けじゃないのも確か。マニアなら押さえたいぜ。(超) **8**

General Game User ジャムおじさん

最近スーファミで評判の「オウガバトル」をやってみたけど、アレはなかなか面白いね。期待の移植大作が延びちゃった今、やっぱりセガにはオリジナル作品も頑張ってほしいところ。ガンバレ！

ジェームスボンドⅡ：果てしなく伸びる胴体で見えない面を探ったり、異様で変テコな敵キャラが出てくるなど、一見するとなかなか面白そうに思える。でも実際やってみると面構成やボスが地味で、全体的に単調な気がするんだよね。好みにもよるけど、特別笑えるわけでもないしなぁ。 **5**

スラップファイト：基本的に、「ゼビウス」からの進化過程に出てきてた作品だけど、これはなかなか遊べるね。内容的にも現代的なアレンジモードがついてるし、音声やBGMの切り換えなどオプション関係の配慮も◎。古いなんて声もあるが、絶妙なバランスには熱くなれる。いいよ。 **7**

© 1991 Millennium © TENGEN LTD. © TOAPLAN Co., Ltd MUSIC ©YUZO KOSHIRO © Bullfrog Productions Ltd. and Electronic Arts Ltd., 1990. 1992.

3枠

6月18日発売

パワーモンガー

EAビクター／8,900円／SLG／8M

バックアップ(3)／1人プレイのみ

「ポピュラス」で有名なピーター・モリニューによる新たな戦略シミュレーション。支配権力の亡者となって全195面のマップを支配せよ。

平均オッズ 5.75

「ポピュラス」や「メガロマニア」系統のゲームが好きな人なら、問題なく楽しめると思う。けど、基本的に敵や羊を殺して進めるゲームなので、プレイ中は残酷な気分にさせられてしまうかも……。コマンドを覚えるまでに時間はかかるけど、じっくり遊ぶにはいいよ。 **6**

とにかくデータの多いゲームなので、表示がちゃんと日本語になっているのはいい。ただし、パソコン版に比べるとカーソル移動がやりにくかったり、アイコンの位置が不便だったりするのはツライかも。移植度はこんなものとしても、好みの分かれるソフトだね。 **5**

画面がゴミゴミしてて見づらいし、全体的にとっつきにくい感じだが、やってるうちになかなか面白くなってくる。処理速度がちょっと遅いかなって気もするが、まだ遊べる範囲だから良しとしよう。後半はやってられないほど難しいが、羊を襲うのは燃えるぜ。(作) **6**

リアルタイムSLGの傑作といわれるこのゲームも、今となってはあんまりインパクトがなくなった感じだね。四季があったり、細かいところまでメッセージが出たりして楽しめる部分もあるけど、結局はやることが決まってくるしね。死体をあさるのもちょっとなあ。 **6**

4枠

6月25日発売

エリミネートダウン

ソフトビジョン／8,500円／SHT／8M

コンティニュー制／1人プレイのみ

銀河歴299X年、すべての物体を同化する異星生物アミュレート・モンスターの破壊に最新鋭機エリミネートダウンが立ち向かう。全8面。

平均オッズ 6.75

最近SHTもごぶさたしてましたが、これはなかなか安心できるゲームです。グラフィックが結構派手だけど、それ以上に敵の攻撃も派手で多彩です。特に後半の敵が見ものなんですが、私などにはとてもついていけない難しさはちょっと……。少々マニア向けかな。 **7**

確かに今風の仕掛けがあったり、グラフィックが派手だったりするという意味で悪くはない。だが、システムにしろボスにしろ、どれも他のゲームの借り物っぽいので、続けて遊ぶ気になれないのも事実。意外としっかりできてはいるが、ウリがやや弱いのは残念。 **6**

久々の横シューだが、背景にあまり立体感がないので、最初はかなり古風なゲームに感じるな。だが、次々と変化する舞台や、ショットの撃ち分けはなかなか楽しめていい。後半の攻撃は結構不条理ではあるが、多彩なボスはイケるぞ。地味だが試す価値ありだ。(作) **7**

メガドラのシューティングはアタリハズレが激しいけど、これはオリジナルとしてはいいセンいってるほうかな。スクロール展開も豊富だし、演出的にもハッとさせられることがあるしね。でも、1度終わると冷めやすいのも事実。ヒマつぶしにはちょどいいかな。 **7**

5枠

6月25日発売

TOP PRO GOLF2

ソフトビジョン／8,500円／SPT／8M

パスワード制／4人まで対戦可能

あの「TOP PRO GOLF」がコースも倍増して再登場。トーナメント、マッチ、ハンディ、ストロークの各モードあり。選択選手は15名。

平均オッズ 5.0

はじめは勝手がわからず15打(笑)も叩いていた私ですが、コツがわかればすぐに好スコアがビシバシ出るようになりました。前作もそうでしたが、データが視覚的なので、初心者にも遊びやすくていいですよね。ただ、どうせならキャディとかがいればもっと良かったな。 **6**

操作やグラフィックなどは非常にオーソドックスなので遊びやすいんだけど、どうも展開が淡々としていてすぐに飽きてしまいそう。4人まで遊べるのはいいんだが、これといったものがないんだよね。モードはいろいろあるから、友達と手軽に遊ぶにはいいかも。 **5**

続編だというのに前作を越えていないのが残念。あいかわらずアプローチに入ってからのキャンセルが効かないし、グリーンの芝目も読みにくいままだ。お手軽なのはいいが、前作で気になった点ぐらいは改良してほしかったぜ。全体的に中途半端なデキだな。(超) **4**

前作よりもコースやモードが増えているのは評価したいが、その反面前作とほとんど画面構成が変わっていないし、コース全景の紹介もおざなりになった感じがして残念だね。データ的にもかなりアバウトな感じなので、慣れた人には納得いかないかも。全体的に地味。 **5**

6枠

6月25日発売

ゴールデンアックスIII

セガ／6,800円／ACT／8M

コンティニュー制／2人同時・対戦プレイあり

突如現れた謎の魔王ダムド・ヘルストライクと魔軍団に奪われたゴールデンアックスを取り戻すべく4人の新勇者が立ち上がる豪快アクション。

平均オッズ 5.0

お待ちかねのIIIだったんだけど、う～ん。グラフィックや魔法の演出がすっかり地味になってしまっていて残念。音楽もどうもノリがイマイチ。合体魔法もあまり意味がないみたいだし……。獣人(?)が入ったのが、せめてもの救いかなぁ？　強いし、技もカッコイイし。 **6**

合体魔法や合体攻撃、そして道の分岐などアイデア自体はいいのだが、全体的にそれがゲームに生かされておらず、マヌケな感じになってしまってる。ねーちゃんの蹴りはマヌケだし乗り物動物もマヌケ。少々1作目に戻そうとしているようだが見事にハズした感じだ。 **5**

魔法を使ってその効果が出るまでに、ちょっとした間がある。その時になんだか息が詰まりそうになるのが、このゲームの醍醐味だ。合体魔法には、笑わせてもらった。2人が互いを見つめあって、ウンウンする様は間抜けでいいぜ。みんなでウンウンしてやろう。(渋) **4**

続編が出るたびにパワーダウンしつつあったこのシリーズだけど、今回も残念ながらさらにヒドくなった感じだ。技、魔法、ステージ構成すべてのテンポが悪いし、当たり判定もかなりあいまい。ザコが前半から妙に強いせいでウリの爽快感をそいでいるし…。う～む。 **5**

© 1993 SOFT VISION

7枠

6月25日発売

スティールタロンズ

テンゲン／6,800円／SHT／4M

コンティニュー制／1人プレイのみ

'91年にアタリゲームズから登場していた戦闘ヘリシミュレーターの移植。3つのモードでスティールタロンズ部隊員養成ミッションをこなせ。

平均オッズ **4.75**

渋いグラフィックで、しかもヘリコプターもの。そのうえ操作が少々難しいので、感覚をつかむのが大変でした。動きがちょっとぎこちないので、目標物を見つけても見逃しやすいのは気になったけど、慣れれば意外と簡単なのかも。じっくり遊びたい人にオススメ。 **6**

とにかく動きが遅いのが最大かつ致命的な欠点。シミュレーターというより、ただのアクションゲーム的内容になってしまったのも、ファンとしては残念なところだ。結局ただ単にホーミングミサイルを撃ってるだけのゲームになってる。もう少し動きが滑らかなら…。 **4**

期待してたほどじゃなくて非常に残念。ムリに十字キーと3ボタンに対応させたせいか、操作性が極端に悪い。ポリゴンの動きもかなり悪く、カクカク動く止め絵のようだったりする。「LHX」よりも簡単だけど、あんまり深くないのですぐに飽きるしなぁ……。(超) **5**

もとは2台の大型きょう体で通信プレイを楽しんでたゲームなんだけど、本来の魅力であった2Pの協力プレイが再現されてなかったり、ポリゴンが粗いのはツライね。敵からのダメージや爆発パターンの表現もどうもイマイチだしなあ。流行といってもこれじゃあ…。 **4**

8枠

6月25日発売

メガシュバルツシルト

セガ／7,800円／SLG／CD

バックアップ(1)／1人プレイのみ

パソコンでヒットした「シュバルツシルト」がついに登場。壮大なシナリオの中、アルシオン王となり、敵艦隊を撃破していく。全6章構成。

平均オッズ **7.0**

SLGといってもいろいろあるけど、これは自分の軍備を充実させていくのが重要なタイプ。最初はコマンドが面倒かもしれないけど、そのうち艦隊にも愛着がわいてきます。気合いの入ったビジュアルシーンはもちろん必見ですが、最後のどんでん返しにはドッキリ。 **7**

人気のシリーズだけに画面や演出などはかなり洗練されているんだけど、ユーザーインターフェイスのとっつきにくさは、もう少しどうにかしてほしいね。これじゃ初めて遊んだ人は、アッという間にやる気をそがれるんじゃないかな。ビジュアルも好みが分かれるね。 **6**

ちょっと前に流行った美形と宇宙戦艦モノだな。このテのものは個人的には好みじゃないが、ゲーム自体は結構見せてくれる内容なので楽しめるぞ。特に戦闘シーンは、フォーメーションの指揮が入っててかなり面白いものがある。テンポもいいからオススメだ。(作) **7**

基本的にPCエンジン版をもとにしてるようだけど、メガ版では戦闘中に通信やビジュアルが入ったりして、うまくメリハリをつけてるのがいいね。シナリオもよくある巻き込まれ型とはいえ、結構のめり込めるデキだぞ。もはやIVまでも存在するが、まだの人には○。 **8**

9枠

6月25日発売

トム&ジェリー

セガ／3,800円／ACT／2M

コンティニュー制／1人プレイのみ

往年の人気アニメ「トム&ジェリー」をゲーム化。財宝の地図を奪って逃げたジェリーを追って、トラップだらけの道中をトムが進む。

平均オッズ **5.75**

まずは動きの滑らかさにビックリ。おなじみのトム&ジェリーのアニメっぽい動きがとってもうまく表現されているんですよね。ステージが3つしかないのは、ちょっとさびしいけど、おちゃめなボーナスステージがあるから、許してあげちゃおう。これはいいですよ。 **7**

「プリンスオブペルシャ」っぽいトムの動きはなかなかだけど、操作のほうが結構歯がゆいのが気になる。最後までいかなくても、途中でジェリーを捕まえればクリアはできるけど、基本的にずっと追いかけ続ける立場なのでイマイチ単調なのも確か。ファンになら○。 **4**

とりあえずトムが主人公ってのがうれしいね。ジェリーの小憎らしさだって見事に表現されてるし、トムの動きもかなりのもの。ただし、ゲーム自体がファミコン時代のような普通の内容なので、もっと起伏もほしかったところ。でもお手軽に遊ぶにはいいかな。(超) **5**

キャラクターゲームもいろいろあるけど、キャラの動き、トラップの仕掛け、音楽のノリなど全体的にアニメの雰囲気がすごくうまく出ているのがいいね。ボスが"らしくない"とか、ヘンに難しいとか問題点もあることはあるが、一見の価値はある1本だぞ。 **7**

from BEメガ編集部

今月は発売がズレこんだものや、夏休みを前に控えたソフトもあって、本数的にはやや少なめな感じだったかな。とりあえず、オッズを見ると「メガシュバルツシルト」「スラップファイト」あたりが狙い目だけど、評価ずみの「Aランクサンダー」もようやく出るから要チェックかな。「SF外伝II」は来月回しね。

もっとハデなゲームを

今月はどうもパッとしたゲームがないみたい。「ゴールデンアックスIII」がちょっと期待ハズレだったのが痛かった。そんなわけで珍しくSHTをオススメします。「スラップファイト」で昔を懐かしんでください(笑)。

今月も待ったかな

まいったなあ。今月も大作がないなあ。あえて何かを選ぶなら「スラップファイト」ってとこかな。個人的には「ロボコッド」も好きだけどね。このシリーズはバカバカしさがウリだから、感性の合う人にオススメだ。

ポンドだってばぁ

いよーっと作山軍曹だじぇ！今回はハイローラーズ好みのイロモノがそろっているな。そんな中でも「ポンド」は結構良いデキだ。普通に遊べるぞ。「アックスIII」や「モンガー」は好みで買えばいいだろな。んじゃ。

人気続編は大切に

今月はちょっとさびしいラインナップになったけど、とりあえずおじさんは「メガシュバルツ」と「スラップファイト」を押さえようかな。海外ものも多くなってきている中、もう少し、国内ソフトも頑張ってほしいね。

© TENGEN LTD. © 1991, 1993 KOGADO STUDIO © TURNER ENTERTAINMENT CO. ADN WGM ALL RIGHTS RESERVED

読者参加型企画

BEメガ 読者レース

Vol.28 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーではすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切りは7月4日、当日消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	ぷよぷよ	PUZ	9.091
2	3	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘！東京マージャンランド編	TAB	9.0717
3	1	ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	ACT	9.0288
4	5	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.9114
5	4	ゆみみみっくす	ADV	8.8902
6	6	アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.8527
7	7	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.847
8	8	シャイニング・フォース	RPG	8.8335
9	9	ランドストーカー～皇帝の財宝～	A・RPG	8.7395
10	—	ファイナルファイトCD	ACT	8.7149
11	11	ラングリッサー	SLG	8.6293
12	12	天下布武　英雄たちの咆哮	SLG	8.6265
13	13	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.6132
14	10	三國志III	SLG	8.5852
15	—	餓狼伝説	ACT	8.566
16	14	THUNDER FORCEIV	SHT	8.5586
17	16	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5044
18	15	ニンジャウォーリアーズ	ACT	8.4507
19	21	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.3599
20	20	レッスルボール	SPT	8.3526
21	19	アイ ラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3496
22	22	レンタヒーロー	A・RPG	8.3209
23	24	提督の決断	SLG	8.3207
24	28	アリシア ドラグーン	ACT	8.319
25	23	武者アレスタ	SHT	8.317
26	25	THUNDER FORCEIII	SHT	8.3037
27	26	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.2876
28	27	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2871
29	18	チェルノブ	ACT	8.2551
30	17	F22インターセプター	SHT	8.1743
31	30	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1738
32	—	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	8.1578
33	32	スタークルーザー	ADV	8.1531
34	31	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	ACT	8.1526
35	52	プロフットボール	SPT	8.125
36	33	バトルマニア	SHT	8.1236
37	35	スーパーモナコGP	RAC	8.1164
38	41	デビルクラッシュMD	PIN	8.1003
39	38	ベアナックル	ACT	8.0803
40	39	ザ・スーパー忍	ACT	8.0802
41	34	サンダーストームFX	SHT	8.0644
42	44	スーパー大戦略	SLG	8.0551
43	37	鋼鉄帝国	SHT	8.0526
44	45	三國志II	SLG	8.0512
45	53	ロード・ラッシュ	RAC	8.05
46	47	球界道中記	SPT	8.0488
47	36	魔法の少女シルキーリップ	ADV	8.0424
48	42	戦場の狼II	ACT	8.0398
49	55	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	8.0352
50	43	ダイナブラザーズ	SLG	8.0322
51	48	重装機兵レイレス	ACT	8.0308

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命馬紹介1 格闘ゲームのパイオニアがCDソフトで完全再現！ ユーザー必携の「本命」だ。

10着 前回 — ファイナルファイトCD

セガ／'93・4・2
8,800円／ACT／CD

全投票平均点	8.7149
本誌の平均点	7.25

見ためはまずまず完璧。アルゴリズム関係はホントに完璧！！ すぐに気づくパンチの遅さ以外、操作感覚はまったく同じ。キャラのサイズはもちろん（SF版はデフォルメが入ってる）、起き上がり時に即出ない必殺技や、ハガーの一歩遅れ、ガイの弱さなども同じだが、画面外の敵に死に音がないことや、設置物がやや少ないなど細かい不満もあることはある。それにも増して、連打のトロさは決定的なショック……だった。（京都府・岩村幸政・21歳）サウンド、グラフィック、ゲーム内容とも、すべてにおいて文句の言葉もない。特に生バンドによるBGMは質が高い。最初は古いかなと思ったけど、やってみるとかく驚きっぱなしの連続だった。エンディングも感動もん。（東京都・豊田貴洋・20歳）限りなくアーケード版に近づけているが、操作性に少々問題がある。特にガイの動きが重く感じる。このせいで独特の小気味良さが半減してるのが残念。それとオープニングデモの声優の声も合ってない。ガイの「ジェシカぁ？」の一言で興ざめした人は多いはず。（群馬県・関浩昭）1ステージごとにアクセスがあるのが気になるけど、ひと息入れると思えば我慢できるかな。（大阪府・石倉康治・27歳）タイムアタックは2Pプレイでやると意外と燃えるぞ。（大阪府・徳山禎男・16歳）文句はないが、全体的に爽快感も感じられなかった。（福島県・小針英実・16歳）★隅から隅までの完全移植で見事上位にランクイン！ BMGやオープニングは賛否まっぷたつだけど、ゲーム自体はおおむね好評。2人でやると楽しさ10倍だぞ。

◎本命馬紹介2 NEO・GEOの名作対戦格闘も負けじと好移植。こっちも押さえたい「本命」だ。

15着 前回 — 餓狼伝説

セガ／'93・4・23
8,800円／ACT／12M

全投票平均点	8.566
本誌の平均点	7.5

一部の技の演出や「ROUND～」のサンプリング、キャラクターの2人削除など、完全移植とは呼べない不満こそあるが、2ラインバトルや操作感覚がかなりNEO・GEO版に近いので、「餓狼伝説」にはなっている。しかし元がそうだったように、攻略がワンパターンになりがちなため、飽きが早いかも。（東京都・柏崎芳史・18歳）プレイしはじめは、チャチさの見えた「餓狼」だが、慣れればさほど気にならなくなる。2ラインバトルはうまくできてるし、スピードの速さもいい。ただ、アンディが少々なさけないのは残念。（高知県・世良圭吾・23歳）動き、グラフィックはかなりNEO・GEO版に近い感じだ。ただしBGMはイマイチで、似てる曲と似てない曲がある。でも全キャラでの対戦や豊富なオプション機能など、メガドラならではの味つけは◎。16メガ使って完全移植してくれれば最高だったのに。（福岡県・牛方徹・22歳）必殺技が派手で気持ちいいが、対戦における微妙な駆け引きに欠けるため、必殺技の出し合いになることがある。"投げ"のグラフィックがいいかげんなのを除けば、かなりいいセンいってると思う。でもエンディングはショボイ……。（北海道・水間太朗・19歳）NEO・GEO版と比べてもゲームとしてのデキは合格。ただ思ったよりライン移動がやりにくいし、ビリーがいないのも×。テンポがいいだけに残念。（三重県・斉藤直規・19歳）デキは悪くないけど、敵の数が少なすぎ。完全移植はできなかったのか？（兵庫県・安平英機・16歳）★大味とはいえ、なかなか遊べる「餓狼」。仲間の乱入もあって盛りだくさんだ。

オッズ表A 寸評

まずは大作、優良作の集まってくるA表の動向だが、今月は根強い人気の「ぷよぷよ」が念願の首位を奪取し、激しいトップ争いを制する結果となった。「ゆみみ」が8点台に落ち、「ベアナII」も徐々に後退傾向にあるところを見ると、今後のトップ争いは「ぷよぷよ」がやや優位といえそうだぞ。一方、最近はA表内で大きな変動が起こりつつあるのも注意したいところだ。特にLDゲーム関係や「リップ」などが急落気味だが、かつての話題作もそろそろ色あせてきた証拠か？ 来月も注目だ。

●その他欄外 やっと出てきた戦争もの。

97着 前回 — ヨーロッパ戦線

光栄／'93・1・16
12,800円／SLG／8M、B・2

読者	7.5
本誌	5.75

戦車がたくさん出てくるので、その手のマニアにはうれしいが、空軍があっけないし、ユニットが一見して何なのかわからないのでイマイチのめり込めない。リアルタイムで難しすぎるのもちょっと……。（千葉県・那須道弘・16歳）

【場外馬券場！】まずは毎度恒例のオッズ予想ゲームの当選発表だが、なんと前回登場した「スプラッター3」の予想にはピッタリ賞が2人も出たのだ(うひょ～)。というわけで、東京都の木川貴くんと新潟の富永宗嗣くんには特別に2本のソフトを送るぞ。

オッズ表B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドライブソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで（10票集まるまで）に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
52	50	カプコンのクイズ殿様の野望	QIZ	8.0288
53	—	ジャガーXJ220	RAC	8.0
54	51	アウトラン	RAC	7.9994
55	40	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	7.9964
56	54	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9871
57	49	CRYING～亜生命戦争～	SHT	7.9512
58	56	修羅の門	SLG	7.925
59	57	ワンダラーズ フロム イース	A・RPG	7.9245
60	60	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9218
61	61	レミングス	PUZ	7.909
62	58	ノスタルジア1907	ADV	7.9089
63	62	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8913
64	63	ジョー・モンタナII スポーツトークフットボール	SPT	7.8813
65	65	バハムート戦記	SLG	7.8492
66	46	タイムギャル	ACT	7.827
67	68	鮫!鮫!鮫!	SHT	7.8256
68	66	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII	RAC	7.8214
69	29	ロードブラスターFX	RAC	7.8211
70	64	キングサーモン	SLG	7.7857
71	69	グランドスラム	SPT	7.7826
72	67	サイドポケット	TAB	7.7777
73	72	大航海時代	SLG	7.7532
74	71	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	RPG	7.7514
75	74	アイラブ ドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7281
76	75	ソーサリアン	A・RPG	7.7183
77	70	トージャム&アール	ACT	7.7055
78	77	アフターバーナーII	SHT	7.6947
79	73	中嶋悟F-1 スーパーライセンス	RAC	7.6923
80	76	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6691
81	78	F1サーカスMD	RAC	7.6615
82	79	ゴールデンアックス	ACT	7.6487
83	80	コラムス	PUZ	7.6308
84	59	スプラッターハウスPART3	ACT	7.6231
85	82	大魔界村	ACT	7.6216
86	81	チキチキボーイズ	ACT	7.6071
87	—	シムアース	SLG	7.5882
88	87	ビットファイター	ACT	7.5866
89	86	T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.5757
90	85	クルードバスター	ACT	7.5714
91	88	ゼロウィング	SHT	7.5521
92	89	ダライアスII	SHT	7.5505
93	83	エアーマネジメント・大空に賭ける	SLG	7.5428
94	99	ツインクルテール	SHT	7.5312
95	93	ソーサルキングダム	RPG	7.5142
96	84	ランパート	SLG	7.5
97	—	ヨーロッパ戦線	SLG	7.5
98	92	乱世の覇者	SLG	7.4857
99	90	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.4795
100	91	エレメンタルマスター	SHT	7.4737
101	101	スピードボール2	SPT	7.4653
102	104	マジンサーガ	ACT	7.4576
103	96	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4444
104	100	空牙	SHT	7.4291
105	94	グレイランサー	SHT	7.4269
106	97	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.4255
107	102	ジノーグ	SHT	7.416
108	98	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.412
109	105	紫禁城	PUZ	7.3979
110	95	スプラッターハウスPART2	ACT	7.3797
111	106	グラナダ	SHT	7.3797
112	107	エル・ヴィエント	ACT	7.3588
113	108	ゲイングランド	ACT	7.3353
114	109	スーパーバレーボール	SPT	7.3139
115	103	ヴィクセン357	SLG	7.3137

【場外馬券場2】お次の発表は今回10位で初登場した「ファイナルファイトCD」の着順予想の結果だ。今回は大見栄をきっていた欄外予想屋が47着などと予想をぶちかましたために、正解者はたったの13名にとどまるに終わったわけだが（フクロでしょ、こりゃ）、抽選の結果、ソフト1本プレゼントは、三重県・小野公則くん、高知県・中島義弘くん、静岡県・西川亮くんの3名に決定したぞ。

▲対抗単穴馬紹介

おいしいソフトに渋いソフト、評価もさまざまな「対抗単穴」4本だ。

32着 前回— SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION

セガ／'93・4・23
2,980円／ETC／CD

全投票平均点	8.1578
本誌の平均点	7.25

今となっては古いゲームばかりだが、そこはやはり名作と呼ばれたことのあるものばかり。4本集まってこの値段は超お得。今度はサードパーティーのものが出るといいな。（大阪府・森川俊昭・16歳）コレを1つのソフトとして評価するのはどうかと思うが、全体的に気になるのが、音声がオリジナルと違うということ。良いほうに違うならいいが、改悪といえるので×。特にブレイズやムサシの声、1Pのみの「ゴールデンアックス」などはヒドイ。企画は良いが……。（島根県・曽田博・29歳）
★音楽CD並の価格に拍手。ぜひともシリーズ化を。

53着 前回— ジャガーXJ220

ビクター音産／'93・3・26
8,800円／RAC／CD

全投票平均点	8.0
本誌の平均点	6.75

なんといってもゲーセン並の障害物が素晴らしい。家庭用ゲーム機の中でも最高だ。敵とのバトルもかなり燃えるが、2人プレイとなると話しは別。まるで氷の上を走っているように滑り、時速30キロでも曲りきれないヒドさは残念。惜しい作品だ。（東京都・鎌田光宣・16歳）美しい背景、カーステレオで選べるBGM、他車との駆け引きが楽しめるうえ、コースエディットできるのが気に入った。コース表示がないとか、2Pが遅いとか不満もあるが、合格のデキだ。（兵庫県・橋本哲弥・17歳）
★本格的な周回レースが◎。でも読み込みはやや長い？

87着 前回— シムアース

セガ／'93・3・12
7,800円／SLG／CD

全投票平均点	7.5882
本誌の平均点	5.75

グラフィックやサウンドは悪くないし、ナレーションもていねいで良い。だが、誰にでもとっつきやすいような工夫やアイデアはこれといって見られない。理解できた時の喜びを味わう、完全なお勉強ソフトといった感じ。わかってくれば面白いが、理科の成績が悪い人は手を出さないほうが良いかも（？）。もう少しそれなりの工夫があれば良かったが。（大阪府・森川俊昭・16歳）火星や金星はかなり難しいが、処理速度が速く気持ち良くゲームが進んでくれるのがいい。（山形県・木村博高・27歳）
★環境ソフトにうってつけ？ 小山茉美の声も好評だぞ。

173着 前回— Jリーグチャンピオンサッカー

小学館プロ・ゲームアーツ／'93・2・26
7,800円／SPT／4M

全投票平均点	6.5714
本誌の平均点	6.5

最初のうちはパス回しがうまくいかず、「なんだこのク○ゲーは」などとイライラしたりもしたが、慣れてくればなかなか面白くなってくる。でも、難易度をHARDにした時のコンピュータの強さはヒドすぎる。（東京都・宮野雅美・16歳）遊べるモードが少なすぎる。コンピュータ側のパス回しは卑怯だし、こちらのパスも通らないし……。あと、リネカーの補欠も納得いかない。4メガのわりに高すぎるのも×。（三重県・木村哲也・13歳）対戦でやれば熱いゲームだ！ （北海道・山根誠太郎・15歳）
★先陣を切ったJリーグもの。デキのほうはもうひとつ？

×要注意馬紹介

ちょっと地味な格闘ものに、少々危ない(?)美少女格闘。初心者ならば「要注意」？

196着 前回— ザ・キックボクシング

マイクロワールド／'93・1・29
8,500円／SPT／8M

全投票平均点	6.2
本誌の平均点	6.0

キャラの動きはリアルだが、それも見慣れちゃうとすぐに飽きてしまう。技の数も多い反面、操作性は悪く、十字キーの8方向すべてを使うので、パッドでやるにはかなりツライ。対戦プレイもあることはあるが、ゲームがイマイチ燃えないので接客用には向かない感じ。（香川県・麗梅亜III世・17歳）キックが当たった時の音が「バポン」って感じで、やっててとてもむなしくなってくる。（栃木県・依田正成・14歳）やりこめばなかなか面白いが、勝っても「ふ～ん」で感じだ。（東京都・勝山幸俊・20歳）
★やっと登場の「キック」。地道にやれば楽しめるかも。

244着 前回— アネット再び

ウルフ・チーム／'93・3・26
7,800円／ACT／CD

全投票平均点	5.421
本誌の平均点	4.75

どこをどう見ても開発○中にしか見えないところがスゴイ。"殴り"の音も良くないし、ダッシュ攻撃とジャンプ攻撃の繰り返しだけで進んでしまう内容もちょっと……。ただ、パソコン同人のようなコンティニュー画面は変な意味で笑える。（千葉県・吉田昌永・21歳）面の途中でやられると始めまで戻されるし、ハマリもあってバランスも悪い。でも、アネットの悲鳴はリアルでいい（笑）。（長野県・清水一樹・17歳） ビジュアル：7、アクション：3、て感じだった。（群馬県・一場伸弥・17歳）
★シリーズ3作目だけど評判はイマイチ。まだ続く？

場外馬券場 馬主の声

●この前ゲームショップで「ぷよぷよください」と言ったら、女子店員に「やぁだあこの子」って変な目で見られた。なぜだ!!（富山県・山田裕之・14歳）
●「ソダン」の世界に行ってみたい。（香川県・入江亨）
●「シャドーダンサー」のせいで「犬の鳴き声がうるさい」と隣の家に怒られた。（兵庫県・松下哲也・19歳）
●光栄のゲームを全部持っている人はかなりスゴイ人だと思う。（愛知県・武藤博道・18歳）
●某テンゲン社の開発の遅さは、マニュアル作りのせいが大きいと思う。（埼玉県・岡田宇広・16歳）
●ヨーグルトに対抗して「SFII」にはプリンというキャラを出してほしい。（鳥取県・廣田強志・16歳）

名馬の厩舎

Written by 4コマぎーち

これに賭ければ……Vサイン！

28R	46着	球界道中記	出走回数	22
	親馬	ナムコ	過去の着順成績	⑮⑱⑱⑱⑭⑳⑳㉓㉔㉕㉗㉘㉜㉝㉞㊳㊶㊸㊼㊻㊼
	出生日	'91・7・12		
	売値	6,000円	本28レースの読者平均オッズ	8.0488
	馬場種別	スポーツ		
	馬体重	4M、パスワード	BEメガ編集部の平均オッズ	7.25
	騎乗定員	2人対戦プレイあり		

厩舎情報 球界道中記 ひとくちメモ

ナムコの、メガドラソフト9作目は、'90年に出されたコミカル野球ゲームの移植作だ。「妖怪道中記」でおなじみの"たろすけ"が全チームの選手に扮して活躍するこのゲームは、細かい点で看板「ファミスタ」シリーズに改良が加えられており、独自の仕上がりをみせている。チーム数は6リーグ38チーム（プラス3チーム）、選べる球場は6つある。終盤の3チームが使えるパスワード（ZVN。と入力後リセット）の他、KATO、END、と入れると面白いこともあるかも？

時代はJリーグらしいが、野球だって捨てがたい。やはり、飛んでくる球を棒で打つというアクションがいい。パワフルだ。まあ、それだけが野球の魅力のすべてとは言わないけれど、やっぱり"打つこと"へのこだわりはど一にも否定できない。なんか「すごい」ってのが、わかりやすいしね。野球万歳だ。

で、「球界道中記」。どうもパッとしないメガドラ野球ゲームの中にあって、唯一異彩を放っているのがこの1本。タイトルがうさんくさい、選手の顔が下ぶくれ、ナムコの野球なのにファミスタ（ワースタ）じゃない……など、パッと見では"ただのイロモノ野球"としか印象がない。しかしそれは間違い。これは"たいしたイロモノ"なのだ。選手のデータによってはインチキくさいほど変化する投球。見おろし型リアルタイムRPGよろしく飛んだり跳ねたりする野手。味方に得点が入るとケロッと回復する投手のスタミナ。砂漠や氷原や船上に設置された奇抜なスタジアム……と、これだけあげただけでも普通でないことがわかる。さらに実名の使用が常識となっている今じゃ懐かしい、本物のプロ野球に似せた球団名、選手名もあいまいって、かなりイイ味を出している。ちなみに操作面は、難しすぎず簡単すぎずといったところ。何だかんだと言っても基本はファミスタなので、打撃・投手・守備の楽しさは健在だ。でも盗塁がほとんど決まるのは困りものですが……。

と、それはさておき、イロモノでありながら野球ゲームとしてもよくできているこの「球界道中記」は、選手データやルール（代走、守備交代など）がヘンに細かい、という一面を持っているのも面白い。「ファミスタにこんな機能があればなぁ」と思ってた要素が詰め込まれているわけだけど、これもあったらあったで結局結構面倒くさい。リアルタイム操作の野球ゲームに中途半端なシミュレート性はいらないということがよくわかったです。

最後に。まったく関係ない話だけど、今シーズンの横浜ベイスターズ（前大洋ホエールズ）は、弱いながらも頑張ってる。ファンとしては、うれしいですな。

今回の書き手はメガドラマニアさんのぎーちくんだ。各ページで出没中？

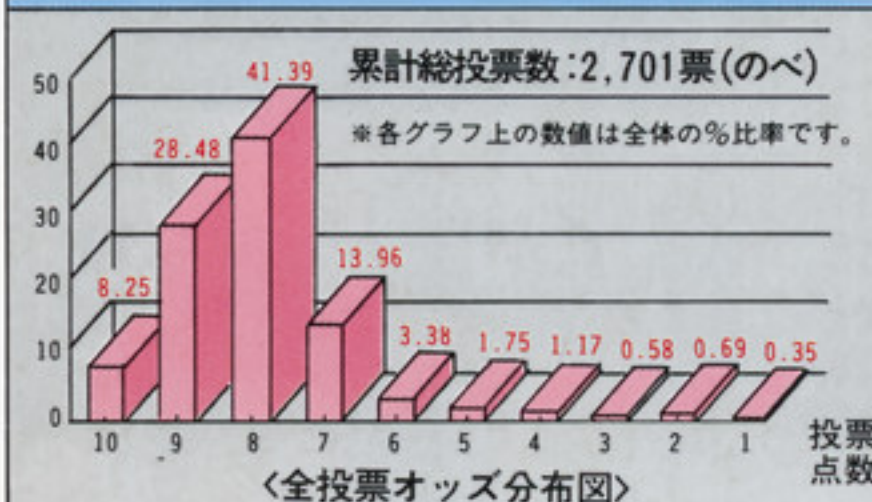
BEメガデータ馬券

「ワースタ」シリーズの移植が切望されていた時期にひょっこり登場したこの「球界道中記」は、全部で5本しかないメガドラの野球ゲームの中にあって、一番のデキを誇る秀作といえる。ただし、販売本数がやや少なかったうえ、再販経験も皆無のため、市場での入手はなかなか困難だ。得票分布も8点台が4割以上も占めており、安心して買える1本だ。

累計総投票数：2,701票（のべ）

※各グラフ上の数値は全体の%比率です。

投票点数	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
%	6.25	28.48	41.39	13.96	3.38	1.75	1.17	0.58	0.69	0.35

〈全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ！

球界道中記白黒情報

慣れるまでが大変で最初はつまらなく思えるかもしれないが、わかってくるとこれほど面白い野球はない。大リーグの全チームがいるのも○。（東京都・加賀俊信・17歳）デタラメっぽいデータもじつは本物くさくまとまってて良い。エラーやコールドなどの設定も細かくいじれるので接客用にも最適。打率も残せれば満点だが…。（京都府・西山伸治・16歳）「ファミスタ」に慣れてる人には楽しめるが、初めて野球ゲームをやる人にはイマイチかも。氷と砂の球場も結構むかつく。（埼玉県・石井富雄・19歳）

イロモノ的な部分に関して評価も変わってくるようだけど、豊富なデータや投球の読み合いの楽しさなど、全体的には好評みたい。続編は出ないのかなぁ？

名馬に送る今月の格言	たろすけだらけで心もなごむ？ 追伸、盗塁だけはズルイでないの（ぎーち）

オッズ表C

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
116	111	ゴールデンアックスII	ACT	7.3043
117	112	ストライダー飛竜	ACT	7.2975
118	113	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.2931
119	114	三国志列伝〜乱世の英雄たち〜	SLG	7.2576
120	110	電忍アレスタ	SHT	7.2557
121	116	Hard Drivin'	RAC	7.228
122	123	プロホッケー	SPT	7.2272
123	119	アークス・オデッセイ	ACT	7.1978
124	117	魔王連獅子	ACT	7.197
125	121	ロイヤルブラッド	SLG	7.1904
126	120	エイリアンストーム	ACT	7.1828
127	118	ローリングサンダー2	ACT	7.1602
128	130	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.1358
129	124	ドラゴンズアイ　プラス上海III	PUZ	7.125
130	122	忍者武雷伝説	SLG	7.0836
131	126	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0831
132	128	ファイティングマスターズ	ACT	7.074
133	115	ペーパーボーイ	ACT	7.0588
134	132	ワールドカップサッカー	SPT	7.0562
135	133	ロードブラスターズ	RAC	7.037
136	131	ファステスト・ワン	RAC	7.0348
137	134	雷電伝説	SHT	7.0344
138	135	THUNDER FORCE II MD	SHT	7.0175
139	136	オリンピックゴールド	SPT	7.0166
140	125	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.9901
141	138	ヘルファイアー	SHT	6.9638
142	137	エアロブラスターズ	SHT	6.9541
143	127	アンデッドライン	ACT	6.9487
144	141	TOP PRO GOLF	SPT	6.9259
145	142	ガイアレス	SHT	6.9201
146	143	ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング	TAB	6.8981
147	139	ワンダードッグ	ACT	6.8928
148	144	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8789
149	190	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.85
150	145	バトルゴルファー唯	SPT	6.8461
151	146	マーベルランド	ACT	6.8457
152	147	雀偵物語	TAB	6.8365
153	148	ギャラクシーフォースII	SHT	6.8214
154	150	魔物ハンター妖子　第7の警鐘	ACT	6.8061
155	151	シャドーダンサー	ACT	6.8016
156	140	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.8
157	152	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.7967
158	153	ソル・フィース	SHT	6.7839
159	158	R.B.I.4.ベースボール	SPT	6.7777
160	155	ダイナマイトデューク	ACT	6.7623
161	160	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.7555
162	157	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7267
163	154	太平記	SLG	6.7248
164	159	メガパネル	PUZ	6.7007
165	161	TEL・TELスタジアム	SPT	6.6768
166	156	スライムワールド	ACT	6.6153
167	169	AYAサイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.3	VCS	6.6097
168	165	斬〜夜叉円舞曲〜	SLG	6.6095
169	167	ヴォルフィード	A・PUZ	6.6071
170	168	デンジャラスシード	SHT	6.5886
171	166	サイバーボール	SPT	6.5873
172	163	デトネイター・オーガン	ADV	6.5757

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

オッズ表B・C寸評

中堅の中にも良作の光るB表に、"やっぱ中古で狙おうかな？"のC表のソフトの動きだが、まずはいきなりA表から突き落とされたかのような「タイムギャル」と「ロードブラスターFX」の急落ぶりが目につくところだ。また、先月の新作「スプラッター3」もここらで安定しそうかな。どうなる？

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】（ボカドカバコ……）ひー、「ファイナルファイトCD」の予想が大ハズレで、袋叩きにあってる予想屋様だぜ（ボカボカ）。うひー。前回はちと深読みしすぎてハズしちまったオレ様だが、ここは名誉挽回のためにもガッチリいくぜ。というわけで「エクスランザー」の着順だが、シブいところで63着でいってみようぜ…え、もう信じない？　そこをなんとか、ひー。

オッズ表D

※正しいオッズ投票のしかた①…やめましょう! むやみな一点投票&メーカーさんの組織投票!(笑)

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
173	—	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	6.5714
174	171	ボナンザブラザーズ	ACT	6.569
175	172	ワニワニワールド	ACT	6.5675
176	173	TATSUJIN	SHT	6.5453
177	175	将棋の星	TAB	6.5348
178	170	カメレオンキッド	ACT	6.5294
179	174	DAHNA 女神誕生	ACT	6.5294
180	162	JuJu伝説	ACT	6.5122
181	164	ドリームチームUSA	SPT	6.5
182	180	バッドオーメン	ETC	6.5
183	179	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.472
184	177	中嶋悟F1 GRAND PRIX	RAC	6.4719
185	178	アーネスト・エバンス	ACT	6.4551
186	182	エアダイバー	SHT	6.4094
187	181	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.4008
188	185	フォゴットンワールズ	SHT	6.3867
189	183	フェリオス	SHT	6.3804
190	184	バットマン	ACT	6.3684
191	186	テクモワールドカップ'92	SPT	6.3372
192	187	Blue Almanac	RPG	6.3021
193	188	スーパーハングオン	RAC	6.2991
194	189	CRÜE BALL	PIN	6.2727
195	192	ESWAT	ACT	6.2082
196	—	ザ・キックボクシング	ACT	6.2
197	183	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	6.1911
198	194	まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険	ACT	6.1894
199	197	スーパーリーグ	SPT	6.1672
200	196	ヴァリスIII	ACT	6.1538
201	200	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1345
202	202	スペースハリアーII	SHT	6.1289
203	149	スーパーH.Q.	RAC	6.125
204	199	ポピュラス	SLG	6.1225
205	198	ディック・トレイシー	ACT	6.12
206	203	ブロックアウト	PUZ	6.0745
207	195	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	6.0344
208	201	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.0322
209	176	アフターバーナーIII	SHT	6.0
210	204	シーザーの野望II	SLG	5.9629
211	205	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.9622
212	206	ファイアームスタング	SHT	5.9512
213	207	Art ALIVE	ETC	5.8928
214	208	バーニングフォース	SHT	5.8734
215	210	スパイダーマン	ACT	5.8195
216	211	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.8097
217	214	アローフラッシュ	SHT	5.8037
218	213	ヴェリテックス	SHT	5.8035
219	215	クラックダウン	ACT	5.801
220	219	ダーウィン4081	SHT	5.7941
221	218	サイオブレード	ADV	5.7874
222	231	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ!	TAB	5.7692
223	223	ニュージーランドストーリー	ACT	5.7679
224	212	クラックス	PUZ	5.7616
225	226	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.759
226	220	ゴーストバスターズ	ACT	5.7529
227	209	ストームロード	A・PUZ	5.75
228	216	G-LOC	SHT	5.75
229	221	大旋風	SHT	5.7435
230	222	ウイップラッシュ	SHT	5.7378
231	224	エグザイル	A・RPG	5.7241
232	191	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.6842
233	129	タズ マニア	ACT	5.6086
234	225	アイル・ロード	RPG	5.6018
235	228	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.5859
236	217	パチンコクーニャン	ETC	5.5789

決断 本誌記者の中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける 超人バロムI

バハムート戦記

●セガ
●'91・3・8発売
●6,800円
●SLG
●4人まで対戦プレイ可能

読者	7.6461
本誌	7.75

ファンタジーもののシミュレーションというとなぜか「マスターオブモンスターズ」のスタイルで作られてしまう傾向が多い中、特異な雰囲気を漂わせているのがこのソフトだ。地味な風貌とは裏腹に、実に考えられて作ってあるシミュレーションである。ファンタジー版三國志という安易な言い方はしたくないが、多少でも知識があればすぐに感情移入できるユニットや9人(コマンドで出現するエル=ウィン含む)のマスターと60余名の英雄との間で絡み合う人間関係、そしてそれとは逆に、内政などの手間のかかる部分を簡略化したわかりやすいゲームシステムなど、実に洗練されているソフトといえる。悪魔やアンデッド側でゲームをプレイできるという卓越したセンスも良く、同時期にセガから発売された「三国志列伝」とは天地の差があると感じたほどだ。

だが、このゲームの評判が悪い点として、全体的に地味だということも指摘されるところだ。オープニングやタイトル画面はカッコイイのに、ゲーム中に出てくるキャラやユニットのグラフィックがヘタクソなため、これだけでかなり印象が悪くなってしまっている。実際、君主の戦闘画面でのユニットが顔面だけってことはないだろうに、と誰もが思うだろう(これはホントにヒドイ(笑))。また、シナリオ1や2は長期戦になるとドロ沼の戦いになってしまうことがあるのも欠点だろう。こういう展開になった時に、「策略」以外の天変地異みたいなすさまじいイベントがあればいいのにと少し思うのだが……。最近出たものではないのでこれはしかたがないのだが、マウスでプレイしたいゲームだとも思う。

4つのシナリオを、9人分ものマスターでそれぞれ楽しめ、真のエンディングなんてのも密かに用意されているのもお得だ。すべてのマスターのエンディングを見るために費やす時間は膨大だが、その時間を惜しむことなく楽しむことができるソフト。こういうシブめで通好みのソフトはメガドライブにだけにしかないいいソフトかもしれない……。でも、

やっぱ顔のユニットはイヤだな

オレの推奨馬 ロンドン小林

◆シャドーダンサー(セガ)

同名のアーケードゲームをシステム移植。忍犬ヤマトを繰り、敵を攻撃するのが面白い。チビ犬も必見。

ネオ・ジャパネスク風の古代サウンドと、緻密なゲームバランスで'89年に大ヒットした「ザ・スーパー忍」。この実質上の続編として翌年発売されたのが、「シャドーダンサー」だ。続編とは言うものの、じつは同名アーケードゲームをアレンジし、なかばムリヤリに「ザ・スーパー忍」の続編に仕立て上げてる(ジョー・ムサシは抜け忍となったため殺されており、ハヤテは生き延びたその息子という設定になっている)のは見逃すが、とりあえず世間で言われているほどデキは悪くないゲームだと思う。

もともと「忍」シリーズは、相手の出現位置を覚え、次に自分だけのパターンを作って攻略するという、かなり古典的な部類に属するパターンゲームだが、この「シャドーダンサー」は一発のダメージで死ぬので、かなりシビアになっている。この一発死のため、まずは評価を落としているわけだが、「ソニック」のように自由度が高いアクションゲームもいいけど、たまにはこんなパターンでガチガチのゲームを遊ぶのも、息抜きとして結構楽しいものなのだ。

ま、キビしいといっても、このゲーム独特の相棒の忍犬を敵に飛びかからせて動きを一定時間封じる〝忍犬システム〟が楽しいし、ダメージをくらってチビ犬になった姿を見ていると、心がなごんだりもする。たった5面しかないステージ構成や忍術が少ないといった点で〝ボリューム感のなさ〟は否めないが、単なるク○ゲーでは片づけたくない1本とも思う。もしもどこかで見かけたらちょっと試してほしいです。

ノリはいいがワンパターン

音楽のノリがいいボーナス。でも端にいれば簡単に終る。

次に出たら買い!!

映画的手法を取り入れた硬派シューティング「鋼鉄帝国」は、販売本数も少なく再販もかかる予定がないため、入手はかなり困難。ラピ○タライクな設定も◎。見つけたら買え!

鋼鉄帝国(ホット・ビィ/'92・3・13/7,800円/SHT)

休養馬カルテ

バットマン・リターンズ
(セガ/ACT/8M)

未出走馬「バットマン」は、票数不足により集計欄外にて放し飼い状態のままだ(笑)。今年2月19日の時期ハ○レに発売されてから不調な興業成績(?)が続き、やっと50%を動員。他機種版がいいだけに今後も苦戦は必死か?

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】ふひぃー……。俺ひゃまが大ハズレ、金返へ状態の予想屋ひゃまだ(ボロボロ)。おっと、思いだしたぜ! そういや「スプラッター3」のほうの予想は俺だって近かったんじゃねーか(2人もピタリ賞がいたけどさ……、しかも富永くんは着順も当ててた!)。で、気を取り直して予想するぜ。「ナイトストライカー」はズバリ6.8972だ。頼むう当たってくれ~!

分析 オリジナルゲームは燃えているか!?

BEメガ読者レース新聞特別編集企画

順位	ソフト名	ジャンル	メーカー名	全投票平均
1	ファイナルファンタジーV	RPG	スクウェア	9.2641
2	伝説のオウガバトル	SLG	クエスト	9.2612
3	ストリートファイターII	ACT	カプコン	9.002
4	真・女神転生	RPG	アトラス	8.8981
5	ドラゴンクエストV~天空の花嫁	RPG	エニックス	8.8444
6	スーパーファミスタ2	SPT	ナムコ	8.8023
7	BATMAN RETURNS	ACT	コナミ	8.7727
8	F-1 GRAND PRIX PART II	RAC	ビデオシステム	8.7321
9	奇々怪界~謎の黒マント	ACT	ナツメ	8.7291
10	Pop'nツインビー	SHT	コナミ	8.7722
11	スーパーマリオカート	RAC	任天堂	8.7191
12	ウィザードリィV	RPG	アスキー	8.686
13	重装機兵ヴァルケン	ACT	メサイア	8.6555
14	三國志III	SLG	光栄	8.6255
15	スターフォックス	SHT	任天堂	8.6
16	スーパーファイヤープロレスリング2	SPT	ヒューマン	8.5981
17	メタルマックス2	SLG	データイースト	8.5641
18	エキゾーストヒート(2)	RAC	セタ	8.5625
19	テクモスーパーNBAバスケットボール	SPT	テクモ	8.5522
20	ゼルダの伝説	RPG	任天堂	8.5501

「ドラクエ」シリーズはやっぱりスーファミの顔でもあるね。

古くから人気作の「ツインビー」は、まだまだ出そうかな?

※データ協力:『Theスーパーファミコン』ALL GAME CHART

対決スーパーファミコン! やっぱオリジナルで勝負やね!?

さ〜て、毎度恒例のデータ企画だが、今回は前回お届けしたスーパーファミコン比較の第2弾として、オリジナルゲームの状態を調べてみたぞ。ハードの顔ともいえるオリジナルゲームの位置づけは、それぞれのハードでどうなっているのか? これ次第で今後のハードの将来が見えてくるかもしれないぞ?

で、さっそく上にある表についてだが、これは兄弟誌『Theスーパーファミコン』の読者レースこと「ALL GAME CHART」の最新の上位20本のデータを載せたものだ。これを見ると、まずスーパーファミコンソフトで評価の高い人気ソフトには、オリジナルのゲームが圧倒的に強いことがわかるよね(完全な移植ものは「ストII」「ウィズV」「三國志III」ぐらいしかない)。もちろん、メガドラの上位20本を見てみても、オリジナルゲームが強いのは変わりないんだけど、メガドラの上位には完全な、メガドラオリジナルソフトが多いのに対し、スーパーファミコンの上位には人気作のオリジナル続編(例:「Pop'nツインビー」)とか、人気シリーズの最新作(例:「FFV」「真・女神転生」「ドラクエV」など)がほどよくまじり、全体的にメジャー感をユーザーに見せつけている点が違うんだよね。つまり、メガドラも作品的な質は悪くないんだけど、こういう点でイマイチ一般ユーザーにアピール度が少ないんじゃないかな? セガが本気で力を入れるなら、今後はこういう点のチェックにも頑張らないとね。

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数のときは抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、ガウ・エンターテイメント制作のリアルシューティング「エクスランザー」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。マニアックなこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

「エクスランザー」は何着だ?

今月の着順予想

謎の予想屋の予想は、63着だぞ(?)

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(ピタリ賞なら2本/海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月はタイトーの名作の移植「ナイトストライカー」の平均点予想をしてもらうぞ。

こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

あのドットの粗さには、さすがに評価も分かれる?

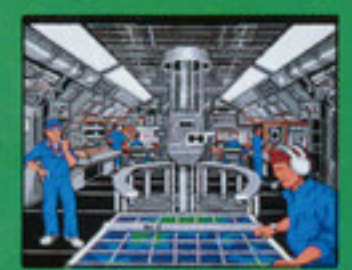
BEメガ読者レース参加者募集中!!

☆評点は最大5本まで!
☆6本以上の評点、発売前ソフトの評点はボツだよ!
《記入例》
●ぷよぷよ(9点)
●ゆみみみっくす(8点)
●ソニック・ザ・ヘッジホッグ2(9点)
●ストライダー飛竜(7点)
●ソードオブソダン(3点)
《コメント》
《ほしいソフト名》
★「エクスランザー」の着順予想:63着
★「ナイトストライカー」の予想オッズ:6.89…

103
中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)BEEP!メガドライブ
「BEメガ読者レース」係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

今回は参加してくれた人の中から5名に、リアルな潜水艦SLG「688 ATTACK Sub」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(最大5本まで!)③コメント(何でもOK)、④着順予想、オッズ予想(小数点第4位まで書いて)、ほしいソフト名を右上のように書いて送ってくれ。

締切は7月4日だぞ。

今月のにんじん!

マニアックな雰囲気がイカすゲームだぞ!

BE・メガ編集部総評

ここのところ嵐のように激しかった首位争奪戦も、安定した「ぷよぷよ」人気の前にようやく一段落しそうな気配が見えてきたけど、まだまだ混戦状態に変わりはないぞ。やや出遅れることになった一番の期待作「ストIIダッシュ」が出てくるまで、上位陣がどういう動きを見せてくれるかは、なかなか興味深いものがあるね。徐々に絶対王政が崩れつつある最下位帝王争いも含め、今後も目が離せないぞ!

オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②…各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点つきの投票は無効になりますので、ご注意ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
237	229	マージャンCOP竜	TAB	5.5502
238	230	マスターオブウェポン	SHT	5.5483
239	243	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.5161
240	227	パワーアスリート	ACT	5.4931
241	232	DJボーイ	ACT	5.4666
242	235	A列車で行こうMD	SLG	5.459
243	233	モンスターレア	ACT	5.4217
244	—	アネット再び	ACT	5.421
245	236	FZ戦記AXIS	ACT	5.4173
246	238	ファイナルブロー	SPT	5.4084
247	239	ジュエルマスター	ACT	5.3965
248	240	究極タイガー	SHT	5.3917
249	237	ルナーク	ACT	5.3846
250	241	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3531
251	242	ランボーIII	ACT	5.3333
252	234	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.2777
253	247	ターボアウトラン	RAC	5.2631
254	244	アトミック・ロボキッド	SHT	5.2288
255	246	ファットマン	ACT	5.1971
256	249	スーパーサンダーブレード	SHT	5.1233
257	250	スーパーエアウルフ	SHT	5.081
258	248	メガトラックス	RAC	5.0224
259	245	夢幻戦士ヴァリス	ACT	5.0166
260	252	インセクターX	SHT	4.8785
261	254	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.8473
262	253	ヘビーノバ	ACT	4.8454
263	255	AMBITION of CAESER	SLG	4.8076
264	258	JUNCTION	PUZ	4.6808
265	259	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.65
266	256	SDヴァリス	ACT	4.641
267.	260	アレックスキッド —天空魔城—	ACT	4.6212
268	263	獣王記	ACT	4.5794
269	257	サンダーフォックス	ACT	4.5744
270	261	コズミック・ファンタジーStories	RPG	4.569
271	262	レッスルウォー	SPT	4.5206
272	264	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.4255
273	266	スペースインベーダー 90	SHT	4.4022
274	251	中島悟F-1 HERO MD	RAC	4.4
275	267	火激	ACT	4.3902
276	265	港のトレイジア	RPG	4.3577
277	270	スーパーハイドライド	A・RPG	4.3441
278	269	ファンタジア ミッキーマウス・マジック	ACT	4.3094
279	271	セイントソード	ACT	4.2602
280	272	カース	SHT	4.2306
281	273	ズーム!	PUZ	4.228
282	274	史上最大の倉庫番	PUZ	4.1739
283	268	機動警察パトレイバー 98式起動せよ!	ADV	3.9729
284	275	デスブリンガー —秘められた紋章—	RPG	3.931
285	276	四天明王	ACT	3.8224
286	277	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.7878
287	278	ストリートスマート	ACT	3.5405
288	279	惑星ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.3893
289	280	おそ松くん はちゃめちゃ劇場	ACT	3.3185
290	281	ダブルドラゴンII	ACT	3.2422
291	282	XDR	SHT	3.194
292	283	ラスタンサーガII	ACT	3.1481
293	284	ソードオブソダン	ACT	3.0907

オッズ表D・E寸評

ちょっと注意のD表に、だいぶ注意のE表(ホント)だが、15カ月の永きにわたった帝王ソダンの絶対的な地位も、ここにきてついに黄信号が点灯だ! 急成長を遂げる若手のパト○イバー軍曹の台頭、異国の小娘アネ○ト姫の大胆な侵入に対し、さすがのソダンもなすすべなしか!? どうなる次号!!

【5月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表!】最後は5月号の読者レースに応募してくれた人で、お好みソフト1本&ニンジンソフト「スーパーレッスルマニア」の当選者発表だ。今回めでたくソフトセットが当たった人は、長野県・坂木信一くん、福島県・中本誠一くん、東京都・永井透くん、宮城県・石田毅くん、大阪府・田島道弘くんの5名だ。おめでとう。待っててちょうだいね。

読者レース応募券 7月

THE SCENE OF J.LEAGUE

空前の盛り上りを見せるJリーグの最新情報を満載！ VOL 1

サントリーシリーズ開幕戦（5／15国立競技場）

HOME　ヴェルディ川崎 × 横浜マリノス　AWAY

狩人達の華麗なる球さばきに6万の大観衆が酔いしれた！

2002年ワールドカップ誘致へ向け、ついに日本のプロサッカーリーグ・Jリーグが開幕した。予想を裏切らぬ白熱のゲームは、まさにサッカー新時代の幕開けと言える。

語り継がれるJリーグの初ゴールはヴェルディのマイヤー。元オランダ代表だが、ヴェルディの南米スタイルのサッカーにすでに馴染んでいた。

この日も井原、勝矢などが揃うマリノスDF陣は堅固にヴェルディを押えていった。応援も熱く、ペナルティの時にはホームのヴェルディにブーイングが起きていたほどだ。

記念すべきＪリーグの開幕を飾ったカードは、日本リーグ時代の２強・読売×日産の黄金カード。Ｊリーグでも優勝候補と並び称される両チームだけに、サッカーの魅力を十分に引き出した闘いを見せてくれたはずだ。とはいっても、ヴェルディはその時代を含めて16試合マリノスに勝利がない（12敗４分け）。そういった意味でもこの試合は十分注目に値するだろう。

ＰＭ７:00、６万（正確には５万9626人）観衆のカウントダウンとともにマリノス・ボールでキックオフ。両チームともワールドカップ日本代表に主力選手を取られ、全体練習もわずかだったにも関わらず、開始直後からスピードに乗ったすばらしいプレイが続出。終始押しぎみのヴェルディが前半19分、ＦＫのこぼれ球を新外国人のマイヤーがＤＦを１人かわし、強烈にゴール右隅に決め先制。そのまま前半を終了した。

ハーフタイム中、マリノスＧＫ松永主将が気迫で負けるなと激を飛ばした効果が現れたのは後半３分。ショートコーナーからエバートンがマイヤーと同じようにゴール右隅にゲット。さらに14分、水沼のドリブルシュートをヴェルディＧＫ菊池がはじき、ＤＦペレイラに当たったところをこれまた新外国人ディアスが押し込み逆転。前半完璧に中盤を押え、早めのつぶしで優位に立ったヴェルディだが、後半開始からの武田→北澤の交代でワントップとなったマイヤーが孤立し、カズも下がりぎみだったため、攻めのリズムを欠いてしまった。とはいってもヴェルディのパス回しの速さ、マリノスの的確なディフェンス、そしてヨーロッパや南米にも負けないサポーターの応援風景は、Ｊリーグの成功を十分確信させてくれた。

ヴェルディ川崎 1（1－0 / 0－2）2 横浜マリノス

得点者：前半19分・マイヤー（川崎）、後半3分・エバートン（横浜）、後半14分・ディアス（横浜）

JEF市原リッティ効果で首位に躍り出る！

元西ドイツ代表の天才ドリブラー"リッティ"ことリトバルスキーを獲得し、攻守に冴えを見せるジェフ市原は開幕戦でサンフレッチェに破れたものの、ガンバ、ヴェルディ、レッズを連破し５月26日時点で首位に浮上したぞ！

順	チーム名	試合数	勝ち	負け	勝ち点	得点	失点	得失点差
1	ジェフ	4	3	1	3	7	3	+4
2	フリューゲルス	4	3	1	3	10	7	+3
3	エスパルス	4	3	1	3	6	5	+1
4	アントラーズ	4	2	2	2	9	5	+4
5	ヴェルディ	4	2	2	2	5	5	±0
6	サンフレッチェ	4	2	2	2	4	4	±0
7	マリノス	4	2	2	2	4	3	−1
8	グランパス	4	1	3	1	5	8	−3
9	ガンバ	4	1	3	1	2	5	−3
10	レッズ	4	0	4	0	1	7	−6

＊この順位表は5月26日現在のものです

日本代表、アジア一次予選突破!!

アメリカ・ワールドカップを目指し、日本代表が１次予選Ｆ組をトップで通過！アジアの代表の座は夢じゃないぞ！

日本×タイ（神戸）の一次予選開幕戦。不調と言われた高木も元気。

FIM '93世界選手権シリーズ第3戦

BE MEGA RACING FREAK '93 Vol.2

マールボログランプリロードレース in SUZUKA 4/16▶4/18

GP1 GP2 GP3

白熱のバトルを展開！

オートバイレースの世界最高峰に位置するワールドグランプリ第３戦決勝が、快晴の鈴鹿サーキットに７万1000人の観客を集めて開催された。日本ＧＰにエントリーした日本人ライダーは全部で14人。第２戦マレーシアＧＰのＧＰ２クラスでは青木、原田、岡田が１～３位を独占するという快挙を成し遂げただけに、地元日本で開催されるこのＧＰへの期待は高まった。メインレースとなったＧＰ１(500cc) では伊藤真一が熾烈なトップ争いを演じ、３周目から10周目までトップを快走。結果は４位だったが、果敢な走りは観客を満足させるものだった。ＧＰ２(250cc) は１位原田、２位岡田、またＧＰ３(125cc)では２位に坂田、３位に辻村が入り日本人ライダーは大活躍！　今後に大きな活躍を抱かせるグランプリであった。

GP１、伊藤真一がトップを快走。２位シュワンツがまくる。

GP２、１位原田哲也、２位岡田忠之、３位ロンボニの喜びのシャンパンファイト。

GP２で優勝を果たした原田哲也。

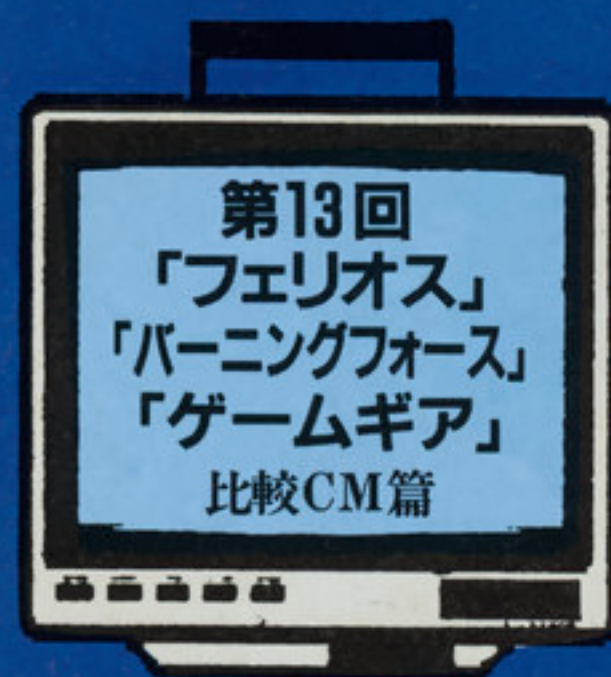
GP３、２位～８位までに６人の日本人が入る大混戦バトルだった。

GP３、１位ラウディス(独)、２位坂田和人、３位辻村猛。日の丸が２本だ。

訃報、第４戦スペインGPでGP２の若井伸之選手事故死。

カップヌードルのキャンギャル。今度は８耐で会いましょう。

BEメガCM探偵団

第13回
「フェリオス」
「バーニングフォース」
「ゲームギア」
比較CM篇

「隊長、今月は懐かしもののCMで攻めてますね」「うむ、特にナムコのメガドラCMなど、最近じゃ見れないシロモノだぞ」「もう作ってくれないですかね」「う〜む……」

なつかCM紹介① 「フェリオス」7月20日発売篇 「バーニングフォース」10月19日発売篇 各15 Seconds

「フェリオス」放映期間：'90年6月〜7月／収録：6月27日／ナレーター：図師文彦、「バーニングフォース」放映期間：'90年9月〜10月／収録：9月14日／出演：中村裕美／ナレーター：中田譲治／制作：㈱読売広告社、ROBOT

はじめのCMはナムコのメガドラソフトで唯一（唯二？）作られたCMを紹介するぞ。雰囲気もバッチリの貴重なCMは一見の価値ありだ。

①パクパクとナムコのロゴを食うメカ魚
「…………」

②アルテミスが捕らえられている……
「（静かに流れるBGM）」

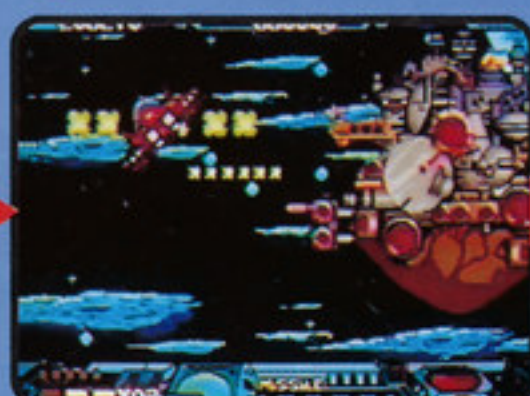
③幽閉牢の中で
「（語りべのような声で）a long long ago in Greece……」

④壁に投影されるゲーム画面
「There was a brave man……（声：ドン・ラフォンティーン）」

⑤突き立てられた剣にパッケージだぶる
「メガドライブ『フェリオス』」

END

①荒野を疾駆する……
「（BGM入る）」

②メットをかぶったねーちゃん（天現寺ひろみ）アップに
「バーニンフォース♪」

③ゲーム画面3カット入る
「（チュチュチュ♪）バーニン♪」

④ゴーグルを取るねーちゃん（天現寺ひろみ）
「フォォース♪」

⑤パッケージ下からシャキッと入る
「（チュチュチュ♪）（ナレーション）メガドライブから『バーニングフォース』！」

END

なつかCM紹介② 「ゲームギア」比較CM篇 30 Seconds

放映期間：'90年10月〜'91年3月／収録：10月20日
制作：（株）東急エージェンシー、（株）ボックス
演出：根本光晴／出演：イッセー尾形ほか

お次のCMは、最近好調なゲームギアの一番初期のCMを紹介するぞ。日本じゃ珍しい比較広告の内容には、ちょっとハッとさせられるよ。

①楽しそうにはしゃぐ2人
「セガのゲームギアだ。いいだろぉ」「うん」

②すかさずTVチューナーパックもアピール
「カラーでTVも見れるんだ」「なっ」

③隣でコソコソ白黒機で遊ぶ子を哀れむイッセー尾形
「洋平くん白黒なんだって？ つまんないねっ！ ……あとで貸してあげるから」

④ついには隣の子もこっちに乗り換えたというオチですな
「色いっぱい、だから」「おもしろい！」「ゲームギア」

⑤新作も続々と!?
「セ〜ガ〜♪」

END

CMよもやま話①

まず「フェリオス」だが、こちらは神話のイメージを幻想的に映像化し、東宝ビルトにて撮影。一方「バーニングフォース」の撮影は三宅島の溶岩流跡地で敢行され、天現寺ひろみ役は髪、顔、お尻をポイントにオーディションにて選考したとのこと。
なお、当時の状況は以下のとおり。「台風が通過しようとしていた。船便のスタッフは、上陸までにゲロゲロ。撮影は豪雨の前後、のべ4日にも及んだ。天気待ちの間は、当然ドシャブリ。勇んで準備していったが海パンが無駄になった。何より残念だったのは、中村裕美ちゃんの水着が見れなかったことだ」〈ナムコ〉

CMよもやま話②

日本じゃあまりなじみのない比較CMなので、内容的にもあんまり露骨にしているつもりはなかったのですが、やっぱりそれなりに反響はありましたね。基本的にはG.G.はカラー画面で楽しめるというのを打ち出したかったので、ああいうかたちのCMになったわけですが、尾形さんの名演技のおかげもあって、とりあえずうまくいったと思います。ちなみに、あのCMのネタはほとんど尾形さんのアドリブで成り立っていたので（笑）、撮影はそんなに苦労はしませんでした。G.G.のCMもついに5作目になりましたが、今後もヨロシクお願いします。〈セガ宣伝部〉

【CM探偵団情報大募集中！】みんなの好奇心をくすぐるCM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、昔のCM調査依頼もOKだ。今回は「バーニングフォース」のCMをリクエストしてくれていた千葉県の中嶋二朗くんにソフト1本を進呈だ。来月もまだまだ珍しいCMを発掘する予定だぞ？

BE MEGA GENESIS INFORMATION

●BEメガ・GENESISインフォメーション●

今回の紹介ソフトは、「ECCO THE DOLPHIN」。海外でも話題になった作品だが、日本語版も7月に発売される。GENESIS版を元に先取り紹介。

ECCO THE DOLPHIN

●SEGA

今回紹介するGENESISゲームは、イルカが主人公のアクションゲーム。アメリカでもヒット中のユニークな作品だ。しかも、日本版も急遽7月に発売が決定した。ちなみに価格は6,800円。GENESIS版のメッセージを日本語化して難易度を下げ日本のユーザーに広くアピールするように手直しがされている。そこで今回、GENESIS版を元にメ切直前に入手した日本語版のメッセージ画面をまじえて先取り紹介をしてしまおう。

主人公はECCO。まだ幼い、迷子の少年イルカだ。ECCOが家族を探して、海を渡り歩く、というのがこのゲームの概要だ。しかしそう簡単には家族は見つからない。敵や障害物をかわし、仲間と会話をして情報を集めながら進もう。とにかく海洋を舞台にしたエコロジカルなテーマが新鮮なゲームだぞ。

ECCO
COPYRIGHT SEGA OF AMERICA
DEVELOPED BY NOVOTRADE

デモ画面も美しい!

敵を攻撃するには、Bボタンで体当たりだ。

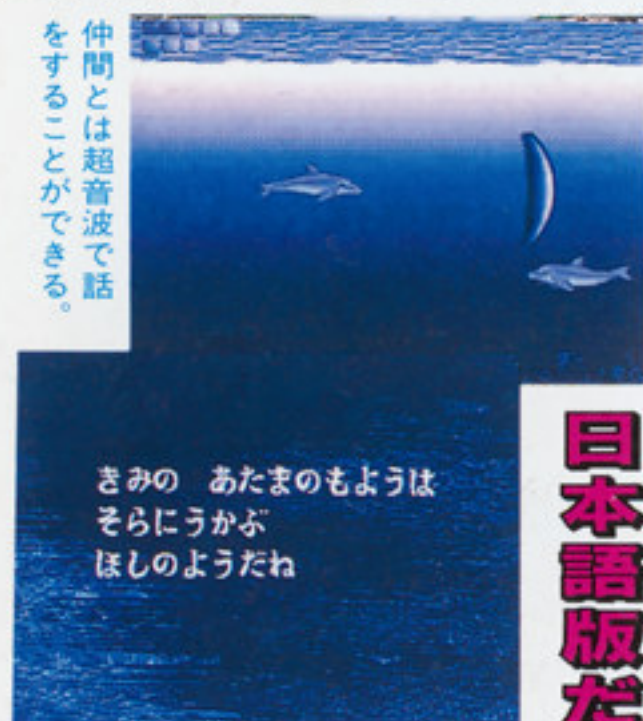
イルカといえども、やっぱり呼吸をしなきゃダメ。

ボクが主人公のECCOですぅ!!

動きも滑らか、肌の色つやもいいイルカくん!

会話するには 日本語版だ

仲間とは超音波で話をすることができる。

きみの　あたまのもようは
そらにうかぶ
ほしのようだね

マップを見るにも 超音波だ

超音波を発射後、ボタンを押し続けると。

ある意味で人間よりも優れた知能を持つと言われているイルカ。このゲームでは、まるで生きているように、滑らかにイルカが動く。ジャンプやダッシュ、息継ぎや回転ジャンプまで、とにかく自由自在に動かせるのが魅力的だ。

ところで、美しい海中には、イルカ以外の生き物も住んでいる。イルカの体力を回復できる小魚、触るとダメージとなるクラゲやフグなど、その種類は数多い。それらの生き物を避けたり、上手に利用しないと、決して家族には出会えないぞ。

基本的なゲーム内容は、宝探しアドベンチャー的だ。各シーンで重要な役目を果たすのがクリスタル。このクリスタルは、見た目こそどれも同じものの、それぞれ対応したカギとドアになっている。まずカギを探し、それに対応するドアを開けてさらに先に進むことになる。そして、カギ探しの重要な手がかりとなるのが、仲間の助言だ。仲間に話かけるには、Aボタンを押して、超音波を仲間に当てればいい。また超音波は、特定の障害物を動かせたりするし、Aボタンを押したままにしていると反射して戻ってくる。それに自分で当たれば、周囲のマップも見られる。

滑らかな動きを見よ!

イルカファンならずとも、この動きは一見の価値あり。

とにかくこのゲームの最大のウリは、自由かつ自然な操作感覚にあるだろう。イルカのように自由に海を泳ぎたいと、誰もが一度は思ったことがあるはず。そんな願いをささやかながらかなえてくれるゲームなのだ。

鍵の役目をするクリスタルに触れると、それに対応するクリスタルを動かせる。

岩を押すことで、今まで進めなかった場所に進めるようになる。パズルっぽいね。

BE MEGA AM NETWORK

新作ゲームから話題のスポットを紹介するコーナー

ビーメガ
アミューズメント
ネットワーク

カプコンのファイティングアクションゲームの最新作「パニッシャー」の紹介だ。痛快アクションの連続で一度始めたらやめられないぞ。

THE PUNISHER

妻と子供の仇を求めて処刑者(パニッシャー)のはてしなき復讐の旅が始まった

ある日、フランク・キャッスルは、ピクニックへ出かけた。だがその時悲劇が彼の家族を襲(おそ)った。謎の犯罪組組に家族を殺されてしまったのだ。彼は復讐(ふくしゅう)を誓(ちか)い、パニッシャーとなり謎の犯罪組織を追った。

パニッシャー

本名フランク・キャッスル。元アメリカ海兵隊大尉(たいい)。謎の犯罪組織に家族を殺されたことで、パニッシャーとなり、悪に敢然(かんぜん)と挑む。

ニック・フューリー

国際諜報(ちょうほう)機関「シールド」の司令官。国際犯罪組織の捜査中にパニッシャーと出会い行動をともにする。世界の平和を何よりも望んでいる。

キングピンの悪の軍団

キングピン（本名ウイルソン・フィスク）が率いる、ニューヨークを中心とした全米の暗黒街を支配する謎の犯罪組織。数多くの殺し屋が控(ひか)え、彼の顔を見て生きて帰ったものはいない…。

必殺武器で敵を倒し、キングピンを追いつめろ！

パニッシャーは海兵隊時代に身につけた必殺の格闘技を駆使(くし)して敵を次々と倒す。また敵の持っている武器を奪いとって攻撃することも可能。特に拳銃は自動照準で弾も無制限なので、気持ち良くぶっぱなせるぞ。アクションゲームの爽快感が存分に味わえる作品だ。

最後の最後で頼りになるのは、日ごろ鍛えし肉体だ。必殺技を駆使して敵を倒せ！

火炎放射器から発射される超高熱火炎で、押し寄せる敵はバーベキューだ。燃えろーっ。

パニッシャーの最も得意とする超爽快な拳銃攻撃だ。遠い所から敵を狙い撃て！

敵のボスも個性的でイカス奴が続々登場だ。どいつも気持ち良く倒させてくれるのが◎。

©1993 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM THE MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC

BEメガ編集部
特別取材敢行!!

セガ提供でお送りする今一番ホットな深夜番組

電脳 底ぬけ脱線ゲーム 裏舞台

ON AIR

ちょっとエッチで過激なショットが満載、そんなセガの深夜番組が世間をお騒がせ中!!　細川ふみえちゃんを始めとする話題の女のコが続々登場する「電脳」は、一度見たらもう目が離せないっ(特に胸)!!

今までゲームメーカーの提供する番組と言えば「ファミっ子大作戦」のような"ゲームを紹介するだけの子供向け番組"が多かった。しかし、ゲームというジャンルはいまや子供だけのものじゃないはず。もっと高年齢層にもアピールできる、大人向けのゲーム番組は作れないものだろうか……。

そんな提案から生まれた、セガが今春から関東地区の日本テレビ系列で提供する新番組「電脳底ぬけ脱線ゲーム」。この番組、カワイイ女のコ達が毎週過激なゲームに挑戦するという、今最も新しく楽しい深夜番組なのである。京本&細川の豪華なW司会で木曜深夜は"パフパフ"だあ〜!!

健康的なお色気で迫るゲームバラエティー

「電脳」のコンセプトは単純明解。遊びの原点である"体を動かす"ことにハイテクを加えることで、"新しい遊び"を提案することなのだ。女のコが多いのは、「今一番元気がある存在だから」。納得!!

CheakPoint1 電脳ギャルズ達の働きぶりを見よ!

愛と勇気の体力のカタマリ、電脳ギャルズ。過激なコスチュームで毎回過酷なプレイに挑みます!!　彼女達が、この番組を影で支えているのだ。

CheakPoint2 底ぬけ&脱線チームに登場する美少女達の体当たり演技!!

藤崎仁美ちゃんと山崎真由美ちゃんがリーダーを務める、電脳戦士も要チェック。

CheakPoint3 セガのNEWゲームも見れるぜ!!

セガの新作ゲームも毎回チーム対戦に登場。見てお得な気分になれます。

↑(注)電脳ギャルズの影のハタラキ

番組の司会者・京本政樹さんにインタビュー!!

実は僕、最近まで「バーチャ・レーシング」のきょう体を持ってたんですよ。もともとゲーム自体はあまりやらないんですが、一度凝るとのめり込むタイプなもので……。そういった意味では、今回の（ゲーム番組の司会という）仕事は、非常に熱中してやっています。まだ番組は始まったばかりですが、体を動かすことってこんなに楽しいことだったんだってことを再認識させられましたね。番組内でのエッチ度を高めれば視聴率をもっと取れるんでしょうけど、あえてそれを避け、"大勢で遊ぶ楽しみ"を追究しようというセガの姿勢には好感が持てます。

関東地区のみんな!! 木曜日深夜1:10〜1:40は日本テレビを見てね♡

特別付録 細川ふみえちゃん BEメガ特製ブロマイド

切り取ってパスケースやサイフに入れ大切にしよう。絶対大切にしろよ!! 約束だぞ!!

「高校生の頃はスーパーマリオやドラクエ(おいおい)をやってました」と、本番前に語ってくれた細川ふみえちゃん。今月は特別にすっぴんのふーみんを激写(死語)。ちょっとドギマギしたような目がかわいくていいよね。

さらに→特別プレゼント!!

細川ふみえちゃん京本政樹さんの色紙を3枚プレゼントだよ

今月はなんと、京本正樹さんと細川ふみえちゃんのサイン色紙を各3枚ずつプレゼントする!!　どちらのサインがほしいのか、そしてこの番組に対するコメント（またはどれだけこのサインがほしいのかという情熱）を葉書に書き、P.53のあてさきまで送ってくれ。

メイク時のふみえちゃん。かわいいんだなこれがまた。

BEメガ ← WORLDWIDEな情報を先取り!

NEWS & INFORMATION
ニュース アンド インフォメーション

NEWS 大鳥居のグランドで江川の速球が走った「江川卓のスーパーリーグCD」制作快調!!

夏発売予定の「江川卓のスーパーリーグCD」。その取り込みビデオ画像収録のため、江川氏本人がセガ本社に近い東京・大鳥居の小さなグランドに現れた。江川氏が率(ひき)いる草野球チームのユニフォームをまとい、いまだ衰えぬ素晴らしいフォームを披露(ひろう)。

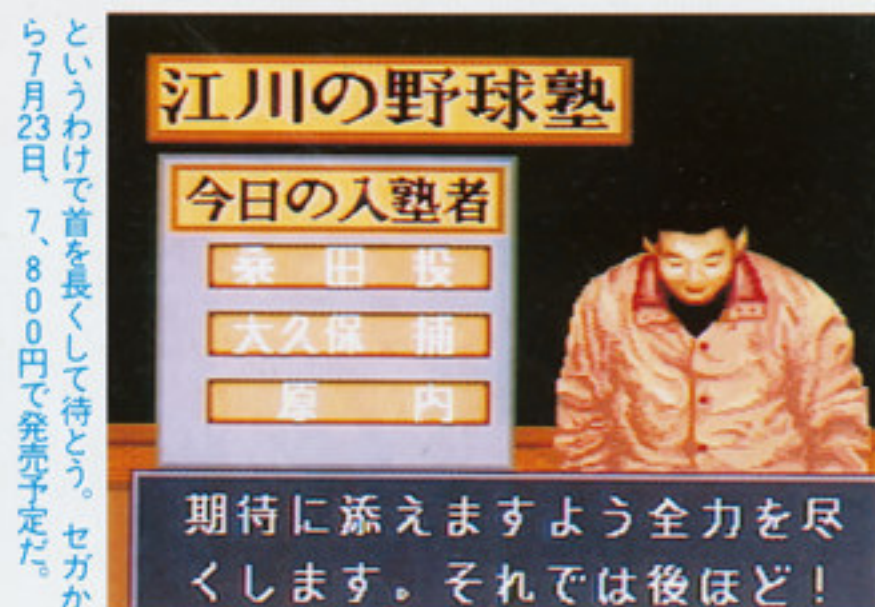
こうした、スーパースターが監修する野球ゲームはこれまでになく、また今回の企画には、江川氏自身が非常に乗り気とのこと。どんなアドバイスが入るか楽しみだね。

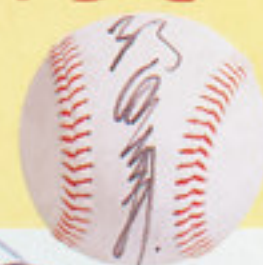
というわけで、着々と開発が進むゲーム画面をお見せしよう。MEGA-CDの大容量をいかした、これまでとはひと味違った野球ゲームになりそうだぞ。

初公開 これがゲーム画面だ

今回は残念ながら、当日収録された投球シーンは間に合わなかったが、ゲーム中にはこのように江川氏が登場して適切なアドバイスをくれる。

ゲームシステムは「プロ野球スーパーリーグCD」だが、江川氏のアドバイスに加え数々の改良が加えられることになっている。もちろん選手はすべて実名。

というわけで首を長くして待とう。セガから7月23日、7,800円で発売予定だ。

江川さんの 直筆サインボールをあげちゃうぞ

ビデオ撮影終了後、発売を待つメガドラユーザーにと、江川さんがボールにサインしてくれたぞ。ほしい人はその熱意が伝わるメッセージを書き、必要事項を記入の上「江川サインボール係」(宛先は53ページを参照)に応募してね。

EVENT ワハハ本舗の路上パフォーマンス炸裂 SWITCH発売記念イベントレポート

「スイッチ」とメガドライブ2、MEGA-CD2が発売された直後の4月25日、銀座と秋葉原で「スイッチ」販売促進(そくしん)イベントが行われた。登場したのは、当然あのWAHAHA本舗とオホホ商会。司会はもちろん佐藤正宏だ。オホホの若手による肉体芸や一般参加のゲーム大会の後、梅垣義郎のお下劣パフォーマンスが炸裂(さくれつ)。なにせシャンソンを歌いながら鼻から豆を飛ばすわ、オムツ姿になってその中にビールを流し込むわで、家族づれや明るい一般ピープルでにぎわう銀座の目抜き通りに突然ギャグ空間を出現させ、異様な盛り上がりを見せていたぞ。

銀座でショッピングを楽しむカップルや家族づれに多大なインパクトを与えたWAHAHA本舗。

銀座の街をねり歩く「スイッチ」応援隊(左)と得意の紙おむつパフォーマンスを恐れ多くも真っ昼間の街中で披露した梅ちゃん(上)。この超越したセンスは「スイッチ」でも体験できる!?

ガイドブックもでたよん!!

ギャグをすべて堪能するための書き込み式攻略ノートや、爆笑制作秘話座談会など、ぎっしり詰まった小学館初のMEGA-CDガイドブック。1,500円。

NEWS■セガ・オブ・アメリカはゲームソフトに3段階の年齢制限表示をする。またセガはイギリスで、ソフトに対象年齢のガイド表示をつけることを決めた。これによって、例えば血の流れるシーンがある「ナイトトラップ」はアメリカでは17歳未満、イギリスでは15歳未満が制限の対象となる。こうしたMEGA-CDソフトの一部は実写に近い映像のため、映画と同様の措置がとられたようだ。

SPOT ぽっかり浮かんだ横浜・八景島にセガのカーニバルハウスが誕生

5月8日、横浜市の南端、金沢区八景島に誕生した海辺の遊楽園「シーパラダイス」はもう知ってるかな。その一角にセガの屋内遊園地「カーニバルハウス」があるぞ。海底をイメージした館内は、あの六本木GIGOよりも広く、数々のセガ大型きょう体が楽しめる。中でもV.R.の8台同時対戦タイプ「バーチャ・フォーミュラ」は圧巻、さすがにこのタイプがあるのは現在ここだけだ。もちろん島内は大型アトラクションがたくさんあって1日で遊びきれないこと間違いナシ。

水中トンネルを持つ日本最大規模の水族館や、海上を駆け抜けるサーフコースターなど、新名所として注目されてるぞ。

八景島シーパラダイス：開島時間8：30〜22：30、金沢シーサイドライン八景島駅下車。問合せ045(788)8888

EVENT 雑誌社対抗ぷよぷよ大会開催 BEメガチームはたらで登場！

去る5月21日、「ぷよぷよ」ナンバーワンの地位を賭けた業界誌対抗の「ぷよぷよ腕自慢」大会が、秋葉原のLAOX ザ・コンピュータ館で開催された。予想以上の21チームがエントリーしたこの大会に、BEメガチームはなんと〝すけとうだら〟の姿で参戦し、会場を大いに盛り上げてきたぞ。結果は結局2回戦敗退だったけどコンパイルから特別賞をもらったぞ。満足な結果かな？

優勝はコンパイルチームを破ったベーマガチームのものに。会場で大ウケだった〝たら〟君も大会終了後にコンパイルの森田さんに勝って満足げ？

NEWS エニックスゲームスクールでソニックの高橋社長特別講義

4月下旬、ゲームクリエイターを養成するエニックスゲームスクール(東京都豊島区 03-3940-7210)で、(株)ソニックの高橋社長による特別講義が行われた。当日の受講者は、あこがれの道を歩み始めたばかりの1回生100人余り。教室いっぱいの彼らを前に高橋社長も、業界の裏話を交えながら、売れるゲーム作りについて熱弁をふるった。熱心な学生たちに「次世代を担う人たちに少しでもためになれば幸いです」と期待していたよ。

いよいよその画面が公開された「シャイニング・フォースⅡ」と、その開発に多忙を極める高橋社長。後進の育成にも余念がない。

EVENT セガ、Jリーグでプロストライカー大放出！

セガは「Jリーグプロストライカー」の発売(6/18)を記念して、去る5月26日国立競技場のジェフ対レッズ戦でメガドラ2とプロストライカーのセットが30名に、そしてプロストライカーが1000名に当たるプレゼントくじを配布した。発表は日刊スポーツ誌上で行われたが、子供から大人まで大好評だった。

GOODS サンタからMD2用のS端子ユニットが出るぞ

メガドライブ2初のS端子ユニット(MEGA S-01)が、通信販売でおなじみのセガ専門店サンタから7月上旬発売される(メガドライブ用も同時発売)。A／V出力端子を、高画質映像が楽しめるS端子(対応テレビが必要)とステレオサウンドが楽しめるL・R及びモノラル音声の出力端子に変換。価格は6,800円(予価)、対戦ゲームはきれいな大画面でやると楽しいぞ。

NEW RELEASE

CD-S 涙のパラシュート

1年ぶりのシングルは秋元康＆後藤次利のスーパーコンビによるもの。大人のムード満ちた曲は、牧瀬里穂がもっと魅力的に感じられるハズ。この曲とともに今年の牧瀬は歌手活動がメイン。アルバムやコンサートも期待しちゃうよん。

●ポニーキャニオン／6.18発売／¥1,000

CD-S ホイッスル

森口博子といえばバラドルの女王として人気だが、一方で歌唱力の高さにも定評アリ。コンサートツアーも絶好調だって。このニューシングルは前作に続き奥居香のプロデュース作品。もちろん「夢がMORIMORI」のキックベースのテーマ曲としてもおなじみだ。

●キングレコード／6.9発売／¥1,000

CD More Delicious/ribbon

ベストアルバムとしては2枚目。シングルでは「それは言わない約束」など脱アイドル的な色をもった6作品と、ビデオで評判が高かった「嵐のくちびる」など、CD初収録曲となる4作品を収録している。

●ポニーキャニオン／6.18発売／¥3,000

CD 愛があるから大丈夫／上々颱風

日本やアジア、アフリカなど、そこに住む人をモチーフにした作品で構成されたアルバム。味わいのある唄と詩にくわえて、リラックス効果のあるサウンドも魅力的。「銀の琴の糸のように」はシングルでも同時発売される。

●EPICソニー／6.23発売／¥2,800

CD わがままなあくとれす／中山美穂

ストレートでみずみずしい詞は、9曲までが彼女の自作。アルバムタイトルはかなり衝撃的(?)ですが、サウンドはくつろぎを感じてしまう優しいアレンジの曲が多めです。缶紅茶でも飲みながら聴きましょうか。

●キングレコード／6.23発売／¥3,000

CD スーパーリアル麻雀PⅣ みつめていいよ

美少女キャラの人気で、早くも4作目を向かえたスーパーリアル麻雀。このCDではメインキャラ3人のデビューという形をとっており、それぞれのヴォーカル曲と自己紹介をまじえたドラマが入ってるのだ。うふっ。

●ポリスター／6.25発売／¥2,800

VIDEO 餓狼伝説2

ゲーセンでヒット中の「餓狼伝説2」。その魅力をあますところなく収めたビデオが発売された。今回の見どころ(聴きどころ?)は、ゲーム中の声を吹き替えた声優さん達がそのキャラになりきって解説する場面。舞ちゃんショック!!

●サイトロン／6.18発売／¥4,800

NEWS■カプコンがストⅡを題材にした映画制作を決定した。制作費30億円、監督・脚本に『ダイハード』のS.デスーザ氏を起用し、来年夏の全世界公開をめざしてこの秋撮影開始の予定。

INFORMATION■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定：6月17日「ゴールデンアックスⅢ」、6月24日「メガシュバルツシルト」お楽しみに!!

※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項：①住所②氏名③年齢④職業(詳しく)⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。

特報

Victorの離れ技が飛び出した!!

マルチアミューズメントプレイヤー WONDERMEGA RG-M2

7月2日発売 定価59,800円

コンパクト&ハイセンスボディ

5月31日に行われた発表会の様子。「シルフィード」や「慶応遊撃隊」などとともにMEGA-CD市場を激変させるかも……。

メガドライブ2やMEGA-CD2が発売されるなか、MEGA-CD一体型マシンWONDER MEGAの廉価版もいろいろと噂されていたが、ついに7月2日の発売が決定した。しかも単に価格を下げているだけではない。カラオケなどの高機能や、1ビットDACコンバータなど高性能はそのまま残しながら(MIDIは削除)、とんでもない離れ技が追加されたのだ。外観を見れば一目瞭然! これまで前面からだらりと垂れていたコントロールパッドケーブルが消えている(端子はちゃんと背面にあるけどね)。なんとこの新型は家庭用ゲーム機で初めて、コードレスコントロールパッドを標準装備しているのだ。

デザイン的にも、視覚効果の高い曲面構成とダークブルーのボディーカラーは、これまであか抜けなかったゲームマシンのイメージを一新させるインパクトがある。

ビクターはゲーム機作りのノウハウを、ユーザーの意見をもとに、徹底的に研究した。その努力が生んだWONDERMEGA RG-M2、こいつは注目に値するハードだ!

コードレス多機能6Bパッドを標準装備!!

数々の新機能の中でも、歴史的快挙がこのコードレスパッドだろう。プレイヤーはついにTVやゲーム機から自由になる。家電メーカー製だけあって、精度や使用感はカンペキのデキ。さらにこのパッドは、本体のリセットをはじめ、テレビの音量や電源のon/offなどいくつもの操作ができる多機能リモコンとしても使えてしまうぞ。

取材時にはシビアな操作が必要な「サンダーフォースⅣ」や2人対戦の「ぷよぷよ」などをテストプレイしてみたが、反応はまったく問題がなかった。

2人がコードレスで遊ぶときはこのように接続する。同じデザインのパッドは2,800円で別売り。

コードレスコントロールパッド

信号到達範囲 7m(直線) **リモコン機能** 本体の電源、リセット・CDプレイ操作・TV(国内10社対応)の電源、入力切替、音量調節 **電源** 単3電池2本

カジュアルなマシンで多機能を楽しむ

細かい部分にもいろいろな改良が行われている。コンセプトはカジュアル。どんなに多機能でも使いにくくてはしょうがないというわけだ。

とにかくコンパクトになったボディに注目したい。今までのRG-M1と比べると横幅が44mmも小さくなった。「ミニコンポのサイズも可能でしたが、CDとカセットを並べるデザインなので、このサイズになりました」(開発スタッフ)とのことだ。精密機械は通常、価格とボディサイズが反比例してしまうのに、この技術力には驚きだ。

各部分も使い勝手のよさを十分考慮している。CDトレイのフタを手動開閉式にして、出し入れが簡単にできるほか、カセットの抜き差しがなめらかになる工夫も施されている。さらに地味な変更だが、ツマミやコネクターがすべて本体の横か後部に露出し、機能性が確実に向上した。より使いやすく、より高機能に。そのバランスが非常に良くとれていることを実感したぞ！

起動画面も新しいぞ

新しくなった起動画面。CD-ROMをセットした場合、自動的にカーソルがMEGA-CDの位置になる。デザインも見やすくかっこいいぞ。

映像と音にこだわる端子群

背面

映像を高画質で楽しめるS端子が標準装備される。もちろんビデオ出力やRF端子も持つ。従来どおりにワイヤードパッドを2つ接続することもできる。残念ながらMIDI端子(及びMIDI演奏機能)と、モデム端子は削除された。

側面

側面にはメガドラ2ではなくなってしまったヘッドフォン端子とヘッドフォンボリューム、多彩なカラオケ機能を楽しめるマイク端子とマイクボリューム(各2系統)がある。マイクの端子が標準になり高性能マイクの使用も可だ。

WONDERMEGA RG-M2

CPU　MC68000×2及びZ80A（メガドライブ及びMEGA-CDソフトに対応)
CDドライブ　12cm及び8cm対応、平均アクセスタイム0.8秒　PEM方式16bitD／Aコンバータ、8倍オーバーサンプリングデジタルフィルター採用
カラオケ機能　CD-G(CDグラフィックス)対応、2系統マイク、電子エコー、ピッチコントロール、音楽CDボイスキャンセラー、ボイスチェンジャー
入出力端子　ステレオ出力ピンジャック、ヘッドフォンミニジャック、ビデオ出力ピンジャック、S端子出力、RFアダプター用出力(別売のRF-V4専用)、標準マイク端子、コントロールパッド用端子×2
寸法W326×H240×D71mm　**重量**1.5kg
付属品　コードレス6Bコントロールパッド、音声及び映像用ピンプラグコード、専用ACアダプター、単3乾電池2本
価格　59,800円(税別)
※セガタップ、セガマウスにも対応

従来機RG-M1も併売

リーズナブルになったWONDERMAGA RG-M2だが、従来のRG-M1も上位機種として引き続き併売される。ゲームサウンドのライブ感を高めるデジタルプロセッサーやMIDI機能は、音楽にうるさい人には魅力的だろう。

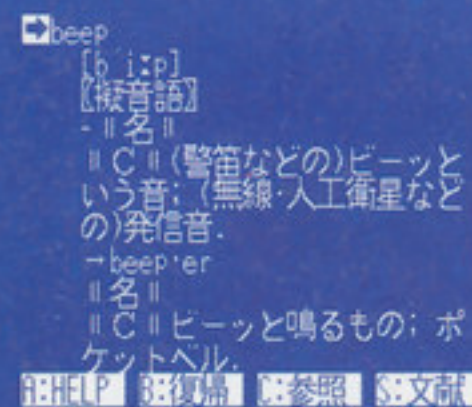
電子出版が楽しめるデコーダカートリッジWONDERLIBRARYもいよいよ発売

●日本ビクター
●今夏発売
●9,900円

8cmサイズのCDを使った、電子出版というメディアがあるのをご存知だろうか。辞書やデータベース、外国語教材それに占いなど、そのジャンルはさまざま。現在すでに120以上のタイトルが発売されている。それらのソフトを、WONDERMEGAでも再生可能にするデコーダカートリッジが日本ビクターによって開発されたのだ。

もちろんメガドラ+MEGA-CDでも使用可能。電子出版ソフトに対応できることで、WMやMDの稼働率がグッと上がりそうだね。

カートリッジをさして電源をいれるとワンダードックが登場。本を読むしぐさをしたら電子出版CDソフトのローディング完了だ。また表示画面の文字や背景色を変える機能もついている。

電子出版ソフト「日英仏辞典」(三修社　9800円)で英和検索中の画面。辞書やデータベースソフトが豊富だから、WMやMDを学習や仕事にも活用できそうだ。

※電子出版ソフトは別売りです。詳しくは各ソフトの発売元、または家電店、書店にお問合せください。

©Kenkyusha Limited 1990

特報！

近くにお店がなくても、誰もが知っている人気者のドナルドが、宝を探して大冒険！　もちろん、ハンバーグラーなどのサブキャラクターも一役買ってくれるぞ。

ある日、ドナルドがいつものように森の中を散歩していると……。

木の根元に地図の切れはしが落ちているのを見つけました。

ドナルドは「これは宝の地図かもしれない」と考え、宝探しの旅に。

しかし、残りの切れはしを発見した者が、他にも3人いたのです！

McDonald's

McDonald's Treasure Land Adventure

マクドナルド
トレジャーランド
アドベンチャー

●セガ
●9月発売予定
●6,800円(予価)
●ACT
●8M

©1993 McDonald's Corp
©1993 SEGA
1993 TREASURE

スゴイ技術をさりげなく　トレジャーの第2弾だ!!

今月号でも紹介している「ガンスター ヒーローズ」を制作したトレジャーが、早くも第2弾を発表した！　この作品は、マクドナルドのイメージキャラクターとして有名なドナルドを主人公としたもので、細部まで凝った演出や、グラフィックセンスなどは、セガの「ミッキーマウス」シリーズに勝るとも劣らないほどのできばえだ。

低年齢ユーザーにも楽しめるよう、難易度はソフトになっているけど、ヘビーユーザーをも納得させうる、ハイクオリティで八方美人なゲームだぞ。

単なるキャラゲーとあなどれない、職人的な作り。

制作スタッフ素顔で証言　買って絶対ソンはない!!

世界が注目しそうな第2弾を極秘に完成させたトレジャー。今回は開発ルームからスタッフの素顔をお届けしよう。

前川　ガンスターとともに、初めてのメガドラ開発ということで「どんなことができるハードなのか」と楽しみながらやってみました。VRAMの数が少ないので、奥行感を出す工夫などがふんだんに入ってます。
石田　プログラムではマクドナルドのイメージに合わせて、動きがコミカルになるよう努力しました。CPUが速いメガドラは書き換えがたくさんできますから、そのメリットをうまく活用してます。
鈴木　僕もＦＭ音源は初めてなので、いろいろ実験もしながら、他のサウンドになるべく似ないようにやってみました。
前川　ミッキーとか丁寧ですから、それ以上に丁寧な作りで変化に富んだステージ構成にしてます。キャラものにありがちな飽きさせるということはありません。
進藤　デモもとばさないでしっかり見てほしいですね。山ほど入ってますから。
木村　ミッキーは世界がちゃんとあるけど、マクドナルドは世界観がハッキリしてないんで登場するオリジナルのキャラクターを考えたりするのは大変ですね。
進藤　制作者側でいいなあと思ったキャラクターがＮＧになったりすると、ジレンマがありますね。まあキャラものではいつものことですけど。
前川　ミカリンも、初めはもっと犯罪者みたいな顔だったんですよ。
木村　作り直しが多かったですからね。ＯＫが出て進めたら「やっぱダメ」とかね。もうやらないぞ……っていうのはウソで、有意義でしたね(笑)。版権を持っている方、なんでも注文してください。
鈴木　サウンドもキャラクターのイメージに関わりますから最初に作曲した幹となる曲には細心の注意を払いました。
M氏　効果音も聴きやすいように、周波数など曲とのバランスを考慮してます。ソニックやミッキーとはまた違ったオリジナリティを出せたと思いますね。
前川　ガンスターもそうですが、アクションゲームの新しい方向性を示せたと思っています。
鈴木　まあ、子供からお年寄りまで楽しめるお得なソフトですね。
進藤　そう、買ってソンはなかったと誰にでも思ってもらえるはず。
木村　値段ってもう決ったの？　俺なら13,000円までは出すな(笑)。

この作品で全世界に名の轟くトレジャーの代表、前川社長。

キャラものの苦労を知り抜くゲームデザイン担当の木村さん。

もっとスゴイ敵キャラも考案してたデザイン担当の進藤さん。

知る人ぞ知るNAZO²鈴木ことサウンド担当の鈴木さん。

マクドナルドらしい効果音作りに苦心したＳＥ担当のM氏。

凝った演出を実現させる腕を持つプログラマーの石田さん。

ロシア人だって知っているあのドナルドの大冒険！

ステージ1 MAGICAL FOREST

最初は森のステージ。明るい色使いに心を潤わせよう。

安全地帯、略して安地

カウントが0になるたび、自然の脅威（？）が襲う。でも安地にいれば平気。

やあ！ハンバーグラー すてきな家だね。

ハンバーグラーやおなじみのキャラが、冒険を手助けしてくれることも。

おなじみの仲間も

しつこいウニウニ

トレジャーお得意の多関節キャラも登場します。他にもあっと驚くギミックが！

アタシのお肌はツヤツヤよ

巨体が自慢のドマンボウ。圧死がイヤなら逃げろ～。

おやおや？地面が…

入ってみると

怪獣の頭だった！

吹き出す水流でグングン上昇するドナルド。たすけて～。

おおっと！すごい鉄砲水だ

基本アクションはスカーフと魔法だ

スカーフ

スカーフをフックに掛けて、真上にフワっと移動。

魔法

邪魔者をこれでむりに変えてしまうのだ。

キラリと光る Mマーク

うららかな空が突如として夕闇に！

大木を登っていくと、空の色が微妙に変化。しかも夜になるとヘンシンマエ（コウモリ）がユウレイ（お化け）に変身！

夜になるとコワ～イお化けだぞ

BOSS 宝石が大好物？ ミカリンとミカリンJr

ドナルドと同じように地図の切れはしを見つけていたのが、このミカリンだ。天井からミカリンJrをボテボテ落として困らせてくれるぞ。

ドナルドから奪った宝石（ライフ）をうまそうにほおばるヤツ。

宝石モグモグ

やったあ！

宝石をモグモグしているときがチャンス！ 退治するとお星様がまたたくよ。

「まいった！おいらの負けだ。助けてくれ………」

ときにはこんな息抜きも必要だよね

ショップへようこそ

ふうせん 10000 GOLD

お金を貯めてお買い物。アイテム類は転ばぬ先の杖だ。

ミニゲームはいかが？

今はやりの落下ものパズルだ。特典もいっぱい！

ステージ2 MAGICAL TOWN

汽車はゆれるよ～

ステージ2は汽車が舞台。外側と内側それぞれに多彩な演出が用意されている。

どんな猛獣が潜んでるの？

小さなオリだと思って油断すると、ガリッと引っかかれる。おお痛い。

ただの鏡と思ったら…

なにげなく鏡の部屋を歩いていたら、いつのまにか背後に……。

ステージ3 MAGICAL SEA

危険がいっぱいの荒海

今度は青さが目にしみる海が舞台。次々と足場を渡っていこう。

ドナルドの重みのせいか、表情がつらそう。もう少しだからがんばって。

さあさあ、しっかり運んで！

速報 KONAMI第4弾タイトルはMEGA-CD

ゲーセンで今絶好調の LETHAL ENFORCERSが

リーサル エンフォーサーズ

●コナミ●発売日未定●価格未定●ＳＨＴ●MEGA-CD

参入当初から、ハイクオリティなゲームを発表しているコナミだけど、その第４弾はなんとアーケードゲームの移植なのだ。読者のみんなも左のきょう体に見覚えはないかな？ そう、今みんながゲーセンで遊んでいるこのガンシューティング「リーサルエンフォーズ」が家で遊べるようになるのだ。しかも、MEGA-CDで完全移植というから驚きだぞ。それに、専用銃もついてくるので、ゲーセン感覚がまんま味わえるというわけだ。知らない人は、このページを読んでから今すぐゲーセンへ行って遊んでくれ！

リアルなデジタイズ映像が迫る

中華街でチャイナマフィアが襲ってきた。素早い銃さばきでどんどん倒せ。かっこうがまんまやねコイツ。

レベルによってステージを選べ。でも、まずはトレーニングからやったほうがいいね。初めが肝心なのだ。

レベル3のハイジャック。ここらへんで終わる人達が多いね。敵の出現も攻撃もキツイので、腕の差が出るのかもよ。

両手を上げているのが一般人で撃ってはいけない。でも、中にはニセ物もいて、いきなり撃ってくるヤツもいる。野郎！ 許さねえ！

銃弾バンバンと撃ちまくり!!

OVERHERT COLUMN

いま ガンシューティングが熱いのだよ

by作山軍曹

よお。爆烈突攻羅激憤怒の作山軍曹だぜ。今、俺がイカれているのが、セガの「ロックオン」だ。４月末に第２回の大会が開催されたが、おしくも３位になっちまったぜ。今度は絶対１位を狙ってやるからなこのやろう。ま、それはいいとしてだ。最近、富にゲーセンで見かけるのがこのタイプのやつだな。やっぱり世界が平和になったんで、みんな銃を撃ちたがってるんだろうな。弾痕を記しながら倒れてゆく者どもを見るのは、やっぱり気持ちいいもんな。おっと、もちろんゲームの話だぜ、へっへっへっ。ん？ 何の話をしてたんだっけ？ そうそう、ガンシューティングだ。リーサル、ゲーセンでも面白いぞやっぱよー。

あーっ アツイ!!

LETHAL ENFORCERS™ and KONAMI® are tradmarks of KONAMI CO., LTD. ©1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

参入&セガ系初※のガンシューティング

MEGA-CDに完全移植

見よこの移植度!!

もう気がついていると思うけど、右のページが業務用の画面で、こちらがMEGA-CD版の写真だ。画質的にはやや荒いけど、完全な移植だということがわかってもらえると思う。ゲームは、2人同時プレイも可能で、銃を画面に向けて、現れるテロリストたちやギャングを撃っていくのだ。また、銃はパワーアップができ、ノーマルのリボルバーからショットガンやライフルにすることができるぞ。なくなった銃弾は、銃口を画面外に向けることで補充ができる。また敵ではない一般人を誤まって撃ってしまうと、1ミスとなってしまう。どう？　遊びたくなってきたでしょ。これは期待してもいいんじゃないかな。早く画面に向かって撃ちまくりたいぞ！

空港で……

銀行で……

撃ちまくれ……

地下鉄で……

地下鉄での戦闘もある。ズバズバ撃て。敵は待ってくれないぞ。弾がなくなったら、銃を画面外に向けてトリガーを引くと勝手に補充してくれる、そしたらまた撃ちまくりだ。バンバンズバババババババン！　ヒュー！

ネームエントリーまで移植。ここまでやりゃ文句ないっしょ、ってデキ。

右ページの業務用と比べてみて。ちょっと荒いけど、その移植度の完璧さには驚くでしょ。こりゃ期待するしかないね。

もちろん銃も同梱される

もちろん銃が同梱される。写真は業務用のものだけど、色及びメガドラに接続するケーブルの素材が変わるだけで形や大きさはそのままの予定だ。気になる価格もかなり努力してくれるようだ。好みの色でオリジナルマーキングもイイね。

広報早坂 移植スタッフに迫る!!

早坂：少しでも詳しい情報知りたい読者に代わって私が質問します。まずこの作品が第1弾になったわけは？
モアイ佐々木(プログラマー)：最初は別の企画を進めてたんですけど、世界的にヒットしている「リーサル〜」がタイムリーだし、取り込み画像がMEGA-CDのスペックに合ってるんで決めちゃいました。
早坂：MEGA-CDに携わってみてどうでしたか？
はなまるとけた(プログラマー)：CD-ROMのシークタイムが思ったより早かったなあ。
すけのみや(サウンド担当)：音楽は（生音で）ハード的制約が少ないから、ゴージャスなアレンジができたよ。
早坂：どんなところにこだわりましたか？
モアイ：一番は、ゲーセンで遊んでもらうとわかるんだけど、このゲームには独特の操作感があるんです。それを失わないように移植することですね。
ふらのじゅん(プログラマー)：オレなんかアメリカで実弾撃ってきたよ。まあ苦労したといえば、画像関係のハード性能差。特に色数が圧倒的に少ないメガドラで、いかによい取り込み画像を再現するかってことかなっ。

都内某所の開発部門に、移植担当者を訪ねる広報・早坂さん。ここから先、部外者は立ち入ることも写真を撮ることも許されない。

※海外を除く

特報

Record of Lodoss War
ロードス島戦記

●セガ●'94年3月発売
●価格未定
●RPG●CD-ROM

©グループSNE／角川書店／角川メディアオフィス／丸紅／東京放送／ハミングバードソフト©1993 SEGA

MEGA-CD「ロードス島戦記」の待ちに待った最新情報を、ついにお届けっ。画面写真6点を初公開するほか、今までベールに包まれていたその内容を一挙に紹介だ。

MEGA-CDならではの要素をタップリ注入!! 待ったかいがあったよね!!

ご存知、安田均とグループSNEの「ロードス島戦記」。テーブルトークRPGを筆頭に、小説やアニメビデオなどや、タクティカルコンバットを採用したRPG巨編として、パソコンでゲーム化もされている。

MEGA-CD版はその移植ということになるが、数々の改良やオリジナル要素が加えられているようだ。たとえばパソコン版の戦闘では、バトルフィールドは1画面分しかなかったが、2、4画面分の大規模なものが新たにつけ加えられその戦略性はSLGに匹敵(ひってき)するとか。

そして、成長システムに技能という新概念を取り入れている。約90種もの技能には、特定のキャラだけが習得できるものや、すでにある技能を持つキャラには習得できないものもあり、プレイヤーの個性が反映されそう。

また、1度のプレイでは体験しきれないほどのサブシナリオが用意されていたり、ゲーム初登場の原作キャラが総出演するなどのトピックスがいっぱいだ。続報を待っててね。

従来のものに加え、2、4画面分の広さを持つバトルフィールドが登場。より戦略的に。

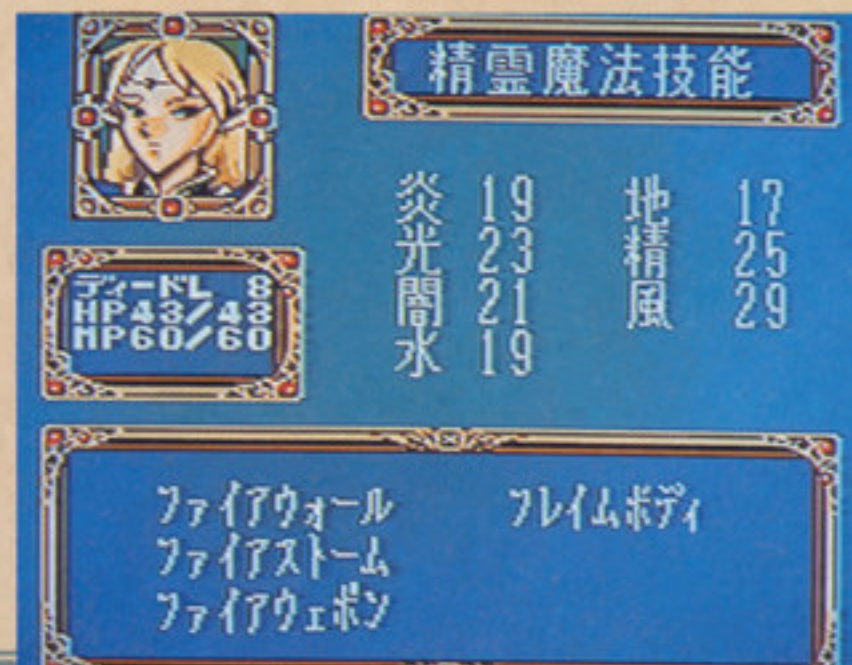
オリジナルの大規模タクティカルコンバットに注目!!

移動システムも改良!

写真のフィールド移動のほかに、全体マップでのスピーディな移動も可能になった。

コマンドはこんな感じ

道具、魔法など、いたってオーソドックスなコマンドに混じって"技能"の文字が。どんなことができるのだろうか。

新たに特技システム導入

成長システムに技能という概念を採用している。90種もあるという技能の習得のしかたで楽しみ方も変わってくるだろう。

原作キャラ勢ぞろい!

第1部から3部まで、原作に登場したキャラが総出演。今までゲームに登場することのなかったキャラも活躍するよ。

Record of Lodoss War

特報

大人気マンガついにゲーム化決定!!

幽☆遊☆白書外伝

●セガ●12月発売●価格未定●16M●ADV●1人プレイのみ

先月号でお伝えした「幽☆遊☆白書外伝」の続報だ。セガの味つけに期待が高まる。

人気キャラ総出演!!

蔵馬
植物に妖気を通して自在に操れる。もとは妖狐と呼ばれれたらしいが。

浦飯幽助
この物語の主人公。市立皿屋敷中学2年生。筋金入りの不良だったが、数奇な運命により、霊界探偵となる。指から放つ霊丸が武器。

コエンマ
あの閻魔大王の御子息。幽助たちに任務の指令を出す。常に父の言動を恐れており、性格も外見どおりだったりする。おしゃぶりがトレードマーク(笑)。

桑原和真
幽助の永遠のライバル。見かけによらず霊感が強い? 霊気を剣に変えられる。

幻海
幽助の師匠。かなりの高齢だが、その実力は計り知れない。戸愚呂とは昔に因縁があるらしい。

飛影
もともと、蔵馬とともに霊界の財宝を荒す盗賊であったが、幽助と戦って敗れ、幽助側につく。雪女の妹がいるが……。

ぼたん
霊界の案内人。霊界探偵としての幽助の後見人のような存在。なぜかセーラー服が好きなようである。

雪村螢子
幽助の幼なじみ。かなり気が強く、幽助でさえ彼女の前ではタジタジ。張り手が得意(!?)である。

戸愚呂
幽助たちの前に立ちはだかる最強(?)の敵。筋肉増強攻撃はかなり強烈。暗黒武術会の前年度の覇者である。

ドラマチック オリジナルストーリー!!

あの「幽☆遊☆白書」がメガドラで遊べる! しかもストーリーは原作にはないオリジナルストーリー。おなじみのメンバーに加えて、オリジナルの強敵も登場するらしいぞ。従来のADVのかたちにとらわれない内容でキミに迫るぞ!

「幽助、そんなに悩んでる事があるなら打ち明けたら?楽になるよ。」

メインのアドベンチャー場面。絵のほうは力を入れてるだけあってファンも安心のデキだ。

©冨樫義博/集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ

大迫力 バトルアクション!!

次々と登場する敵たちとのバトルアクションも見モノ。力の入った、グラフィックが原作での派手なアクションを熱いままに完全再現してくれるぞ。霊丸(レイガン)や、ローズウィップがモニター上を駆けめぐる日も近い! 期待して待てっ!!

コマンド
「くらえ!! ショットガン式霊丸!」

これがド迫力のバトルシーンだ! バリバリのアニメーション処理に期待したい!

全国600万人の格闘ゲーマーに捧げるページ

ストII ダッシュ 通信 MD

STREET FIGTHER II'(for Mega Drive) INFORMATION

メガドラ版「ストII ダッシュ」発売延期!? はたして現状は…

格闘ゲームのブームを巻き起こした「ストリートファイターIIダッシュ(以下ダッシュ)」。この「ダッシュ」がカプコンのメガドライブ本格参入第1弾としてこの6月発売される……はずだったのは、みんなも知ってのとおりだ。ところがっ!! 「メガドライブ版ダッシュの発売は未定」というカプコンから突然のリリース。当初予定されていた6月発売のセンはなくなってしまったのであーる。うう、残念。

この件に関しては、一部の新聞などで報道されてはいるが、実際の延期理由については残念ながらカプコンの正式なコメントは、いまだ出されていない。次々と出される他機種の「ストII」シリーズを横目に見ていると、メガドラユーザーのみんなも悲しいものがあるだろうが、とりあえずいいデキになるであろうメガドラ版「ダッシュ」の完成に向けて状況は動いているはずだ。しばし待つべし。

一応、開発中のサンプルROMは編集部にある。動きに関しては合格点をあげられるデキ。

…というワケで今月は **初心者にレクチャーする「ストII ダッシュ」基本講座だっ!!**

◀POINT1▶ どのキャラクターを選べばいいのか?

「ダッシュ」に登場するキャラは全部で12人。初心者がまず脳むことになるのが、この個性的なファイターのなかから「誰を選べばいいのか?」ということだ。もちろん使いたいと思ったキャラを使うのが一番なんだけど、まずは下に載せた紹介を参考にするといいかも。

キャラクターの強さ

強い ベガ ガイル サガット リュウ ブランカ ケン ダルシム ザンギエフ 春麗 バルログ E.本田 バイソン 弱い

※上の相対表は編集部の見解によるものです

初心者にお勧め ▶ 早熟タイプ

初心者にオススメなのが、ベガを始めとする下の4人だろう。この4人に言える共通点は、"通常技が強くて必殺技も出しやすい"ことだ。つまり、もともと基本性能が高いうえに扱いやすいので、始めたばかりの初心者でも結構強かったりするのである。特にベガとガイルは使い込むほどその強さが発揮されるキャラで、対戦では鬼のような強さを発揮する。とにかく「ダッシュ」を遊びたい! なんて初心者はこの4人あたりから始めてはどうだろうか。ただ、本田は上級者同士の戦いになると勝ち続けるのは難しいことをつけ加えておく。

ベガ

往復サイコクラッシャー、ダブルニーはめなど、多彩なハメ技(?)を持つベガ。まさに最強のキャラである。

ガイル

的確な操作で相手の攻撃を次々と返すガイル。足の長さなら誰にも負けないぞ。安定した強さには定評あり。

ブランカ

「ダッシュ」になって電撃が出しやすくなりパワーアップ。リーチの長い通常技で相手を追い詰めていこう。

E.本田

ひたすら百裂張り手の破壊力で押す本田。飛び道具に対して有効な手段を持っていないのは大きな弱点か?

使いこなせば強くなる ▶ 大器晩成タイプ

リュウ・ケンと言えば、やはり上昇中が無敵の必殺技"昇龍拳"につきる。ただこの必殺技はコンスタントに出せるようになるまでがかなり大変だ。波動拳や昇龍拳が出せなくて、リュウ・ケン使いになることをあきらめたプレイヤーも多いことだろう。リュウ・ケンを始め、使いこなすまでが意外と苦労するのがここに紹介したキャラなのだ。春麗が使いづらいというのは意外かもしれないが、これは「ダッシュ」になって細かいところが弱体化してしまったため。各キャラの特性をきちんと生かした戦い方を覚えないと強くはなれないぞ。

リュウ

オーソドックスな戦い方を身上とするが、竜巻旋風脚と波動拳によって安定した実力を見せる。かなり強い。

ケン

斜め前に急上昇する大の昇龍拳、超高速で動く竜巻旋風脚などなど、とにかく戦い方が派手。連続技が命。

バルログ

爪を使った卑怯なほど長いリーチ使った攻撃が得意。ただ一発のダメージが少ないので、慣れるまでが大変。

春麗

華麗な足技と投げで相手を翻弄する紅一点。フェイントを使いこなせるようになるまでひと苦労するかも。

対戦のノウハウを結集 ▶ 武闘派タイプ

腕が伸びるダルシム、足技のないバイソン……。ここで紹介する4人は、いずれもクセのあるキャラばかり……。はっきり言って、操作が難しいため、初心者にはあまりオススメできないキャラ達である。どのボタンでどの技が出るかを把握しておくのはもちろん、対戦におけるさまざまな駆け引きを知らないと、勝ち続けるのは難しいだろう。彼らの強さを引き出すには、修行につぐ修行を重ねるしかない……。だが、これらのキャラ達を使いこなせるようになった時、キミの分身となるキャラは無類の強さを見せてくれるはず。極めろ。

サガット

リュウ・ケンのパワーアップ版。コマンド操作がとにかくシビア。扱うのは難しいけど、慣れたら楽しい!!

ダルシム

伸びる手足で相手の攻撃を封じるように行動しよう。攻め込まれたら間合いの広い投げ技でポイッと返そう。

ザンギエフ

レバーをくるっと回してスクリュー……。これにつきます。ザンギマスターになって何でも吸い込もう!!

バイソン

パンチ。ひたすらパンチ。本田と似たタイプのパワー重視キャラ。飛び道具にとにかく弱いのが悲しい。

ⒸCAPCOM ※画面は開発中のものであり、この記事はアーケード版をもとに解説しています。

POINT2 初心者のための…「ストⅡダッシュ」基本戦法を伝授!!

相手を攻める時、また逆に攻められた時、プレイヤーはどう対処すればいいのか……？こういった知識は、実際に戦ってみて覚えるのが一番。とは言え、基本的な戦い方を最初に知っておくのも悪くはないだろう。以下にあげる戦法は、業務用ダッシュでも通用する基本テクニックだ。頭の片隅にでも覚えておけば、勝率が上がること間違いなし！

飛び込み（ラッシュ）攻撃 度胸一発!! 飛び込んで相手にプレッシャーを与えろ！

必殺技や大足払いなどで相手を一度転ばせたら、相手が起き上がるところに重なるように飛び込んで攻撃し、着地後すぐに足払い。一発目が当たれば相手は防御するしかないぞ。

相手を転ばせる

相手が起き上がる瞬間を狙ってジャンプ

打点を低くしてキック（パンチ）!!

すかさずしゃがみ足払い!!

打点が高いと投げ返される可能性が!

最初の攻撃の打点が高いと、逆に投げられることがあるのだ。

ラッシュの応用編 その1 禁断の投げ技

ジャンプキックなどの飛び込み攻撃を防御させた後、相手が防御しているスキに投げてしまうハメ技。対戦でかなり有効（COM戦では逆に投げ返されてしまったりする）。多用すると嫌われる？

①そのまま着地 ②投げちゃう

①低い打点で当てて ②歩いて投げる

ラッシュの応用編 その2 足払い➡必殺技➡気絶

ラッシュ攻撃から足払い→キャンセル技につなぐラッシュの応用。一発目が決まれば、確実に気絶させられる。攻防一体の現在のトレンド技。

足払い波動拳：①まずは飛び込み ②足払いキャンセル ③波動拳で気絶!!

足払い昇龍拳：①同じく飛び込み ②キャンセル昇龍へ ③これも気絶確実!!

小技連打 威力は小さいが対戦では効果大

リュウ、ケン、ガイル、ザンギエフ、バイソンなどスキのない小技連打ができるキャラ向けの技。小技が一発でも当たると、相手はその後連打が終わるまで反撃できない。この小技連打だけでも相手を気絶状態に持っていける。強すぎるぞ。

リュウ・ケン：一発入れば → 連続でビシビシ入る

その他の小技使い：ガイル　バイソン

投げ返し 小技攻め・飛び込みを返す

プレイヤーキャラが転んでいる時に相手が近寄ってきたら、積極的に投げ返しを狙ってみよう。方法は簡単、レバーを左右どちらかに入れて中（大）パンチを連打するだけ。タイミングが合えば、起き上がると同時に地上にいる相手を吸い込むように投げてしまえるぞ。

転んでます → 中・大パンチ連打 → 起きた瞬間投げ!!

ワザと攻撃されて → 中・大パンチ連打 → イキナリ投げ!!

めくり攻撃 逆ガードしないと防げないイヤな技、だからこそマスターしたい!!

相手の裏側に着地するように飛び込み、当たり判定を逆側にするという高度な技。防御する側は見かけのグラフィックとは逆に防御しなければならないので防御しづらいのだ。

近い間合いから飛び越すように → 相手の真上を過ぎたらキック → 後ろ側の攻撃判定にヒット！ → 必殺技・足払いの連携技に

めくりやすい相手：体の大きいザンギエフ、ブランカなどはめくりやすい。ガンガンめくれ!!

めくりにくい相手：春麗、バルログなどはめくりにくい相手。逆に投げられてしまうことも…

STREET FIGHTER II

◀POINT3▶ 必殺技が出せない!! という人のために…「必殺技講座」

「ストII」といえばすぐに思い浮かぶのが春麗ちゃん……、じゃなくて、波動拳をはじめとした必殺技の数々だ。必殺技の出し方は、大別して〝コマンド入力〞タイプと〝ため〞タイプの2つがある。でも、頭じゃわかっていても「技が出ない!」なんて悩んでいる人も多いはず。そこでここでは、必殺技を出すコツみたいなものをお教えしよう。

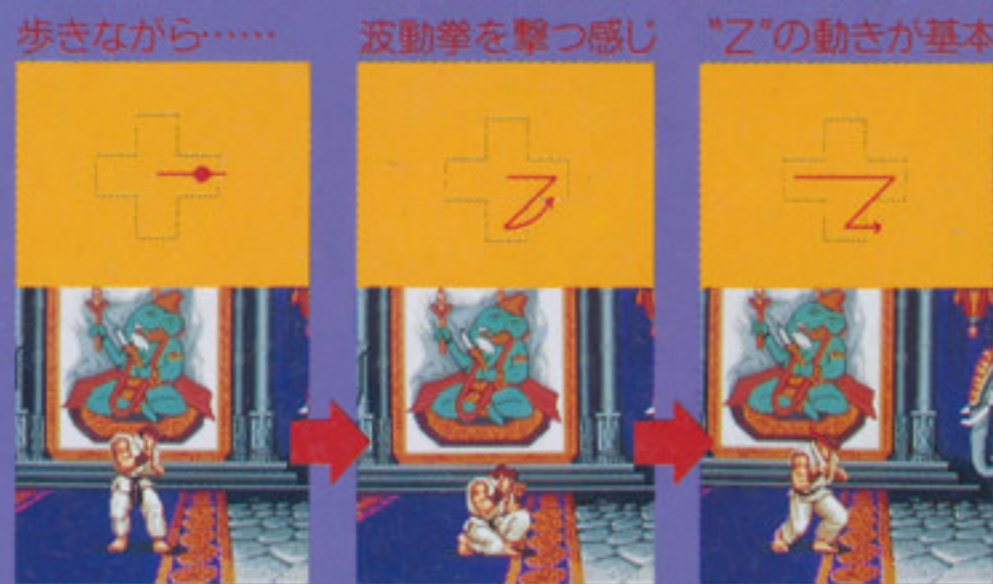
波動拳 ▶ コマンド系の技と言えばコレ!

「↓↘→+パンチ」の波動拳コマンドを入れようとは思わず、「下から右と同時にパンチ」のつもりで出すと意外と出るぞ。

ますしゃがむ / クルッと回して / 右と同時にパンチ

昇龍拳 ▶ リュウ・ケン使いになるための関門

〝歩きながらすかさず波動拳〞、コレで「→↓↘(→)+パンチ」とコマンド入力が完了して昇龍拳が出る。歩くのは気持ち程度。

歩きながら…… / 波動拳を撃つ感じ / 〝Z〞の動きが基本

百裂キック ▶ ボタン連打で出せる技

これは簡単。小キック(本田の場合はパンチ)を連打するだけでOK。パターンとしてはジャンプで飛び込み、着地前からボタンを連打していると着地後すぐに百裂攻撃が出せる。また、中と大ボタンを同時に連打すれば、大ボタンだけを連打するよりも威力のある百裂攻撃が安定して出せたりするのだ。

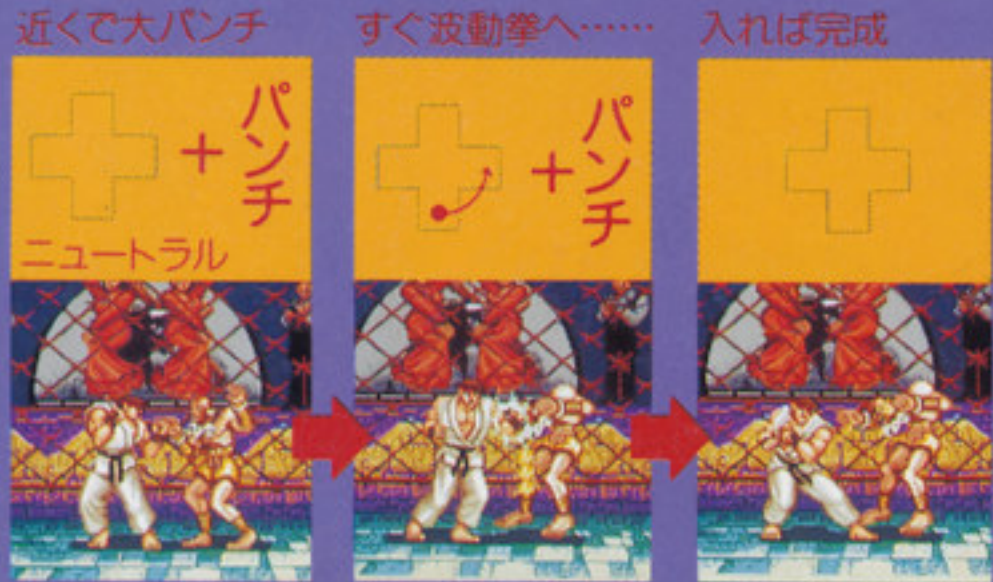
大 中 小 連打
〝小〞はとにかく出しやすい

大 中 小 連打
〝中〞と〝大〞を同時に叩け!!

アッパー波動拳 ▶ キャンセル技の一例

これもゲーセンでは常識化しているキャンセル技だ。相手の近くでアッパー(大パンチ)を出した直後に波動拳を入れるべし。

近くで大パンチ / すぐ波動拳へ…… / 入れば完成

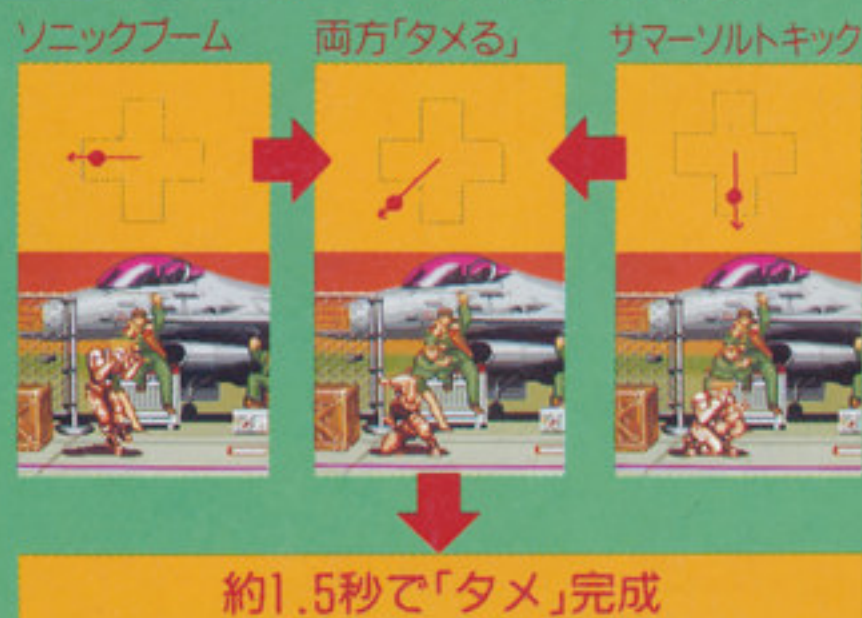
+パンチ ニュートラル / +パンチ

ソニックブーム・サマーソルトキック ▶ タメ技の代表

ガイルはしゃがみ防御(斜め下に十字キーを入れている)状態が基本。この状態だと←にも↓にも〝タメ〞られるので、どちらの必殺技でも出せるのが強みだ。まずは〝タメ〞の時間を体で覚えましょう。

ソニックブーム / 両方「タメる」 / サマーソルトキック

約1.5秒で「タメ」完成

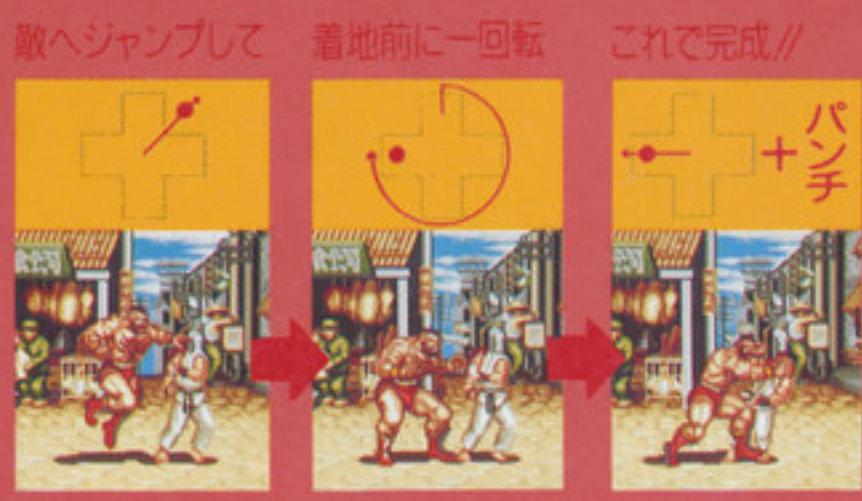
ソニックブーム +パンチ / サマーソルトキック +キック

〝タメ〞ている間に相手が近づいてきたら、中足払いで牽制。ガイルならではの待ち戦法だ。

スクリューパイルドライバー ▶ 特殊なコマンド技

12人のファイター中、最も特殊なコマンド操作を必要とするのがザンギエフのスクリューパイルドライバーだ。最も出しづらい必殺技であるだけに、威力は抜群。決めることができた時の喜びは大きいぞ!!

飛び込みスクリュー

ジャンプ中に↑方向を押し、着地と同時にすかさず左(右)回りに十字キーを一回転させる方法。慣れれば簡単。

敵へジャンプして / 着地前に一回転 / これで完成!! +パンチ

足払い重ねスクリュー

足払いを防御させ、足が戻る前に↑方向からスクリューコマンドを入力する。足払いは小か中で行うこと。

小(中)足払いで… +キック / 足が戻る前に… / 回して吸え!! +パンチ

立ちスクリュー

左右どちらかからコマンド入力を開始し、回しながら斜め上と同時にパンチで完了。最も難易度の高い方法だ。

いきなり近づき / 一瞬で回せ!! / 同時に押すコト +パンチ

※技の操作はキャラが右を向いている時を基本にしています。

◀POINT4▶ 各キャラクターの組み合せによる有利・不利を知ること

ダッシュに登場するキャラの中で、一番強いのは誰なのか？ ……ま、順当に考えればベガに決まりだろう。でも、その他のキャラの場合は、単純に強さの順位を決めることは結構難しい。なぜなら、「ケンは本田には強いけど、ブランカには弱い」といった対戦カードによる有利・不利があるからだ。もちろん、プレイヤーのテクニック次第ではこの組み合せの力関係を逆転させることは不可能ではない。現に、ゲーセンでは無敵のザンギエフ使い、なんてのもいたりするのだから。

あ、この組み合わせはほとんど終わってますね。でも、これだけ不利な状況でも絶対に勝てない、なんてことはない……はず。己の技を磨き、相手との駆け引きを覚えて勝利をもぎとるのだ(でも結局は不利なままだけど)。

マイキャラ＼対戦者	リュウ	ケン	本田	春麗	ブランカ	ザンギ	ガイル	ダルシム	バイソン	バルログ	サガット	ベガ
リュウ	△	△	○	○	○	△	△	△	△	△	×	△
ケン	△	△	○	○	△	△	×	△	△	△	×	×
本田	×	×	△	△	△	○	△	○	△	△	△	△
春麗	×	×	△	△	×	△	△	△	△	△	×	×
ブランカ	×	△	△	○	△	△	×	○	×	○	△	△
ザンギ	△	△	×	△	△	△	×	×	○	△	×	×
ガイル	△	○	△	△	○	○	△	△	○	○	×	×
ダルシム	△	△	×	△	×	○	△	△	○	△	×	△
バイソン	△	△	△	△	×	△	×	△	△	△	×	△
バルログ	△	△	△	△	×	△	×	△	△	△	×	△
サガット	○	○	○	○	△	○	○	○	○	○	△	△
ベガ	△	○	△	○	△	○	○	△	○	△	△	△

【有利・不利がわかる対戦表】
○＝有利　×＝不利　△＝対等

※表はアーケード版を参考にしたものです

…というコトで来月は　来月も「ストIIダッシュ」情報を引き続き掲載予定!! とにかく待つのだ

本来なら先月号に続いてドドーンと綴じ込み付録で「ストIIダッシュ」の大特集を組む予定だった『ＢＥメガ』編集部でしたが、とりあえず今は発売日も決まっていないので、今回はこんな感じのページにまとめてみたけど、どうだったかな？ 現状では発売日も流動的だし、編集部に届いているサンプルもまだまだ完成版ではないので、コンピュータ攻略とかも、ちょっとできないんですよね（バランス調整は今後大きく変わることが予想されるので……）。

ま、とりあえず今回の対戦の基本事項は、アーケード版でも使えることばかりなので、メガドラ版の「ストIIダッシュ」が発売されるまで、ゲーセンで修行して(？)待っててくれるとうれしいな。編集部でも、きたるべき発売日に向けて大特集をする日がくるのを待ちつつ、毎日サンプル版で対戦をして研究して（遊んで）いますので、どうかみなさんも待っていてほしいものです。

ちなみに読者のみなさんのご意見も、編集部に続々と届いています。「『ストIIダッシュ』に非常に期待していたので、発売日延期になったのは残念だけど、中途半端なものを出されるよりはずっと良いと思います。カプコンさんがんばってください。（東京都・境誠一・22歳）」「ちょっと『ストIIダッシュ』の発売延期はいただけないですね。ＰＣエンジン版は大々的にＣＭが入っていますよ。やっぱり後に発売するほうが苦しいですよ。でも、救いはやっぱりカプコン参入／（山形県・菊池広・21歳）」「メガドラ版の『ダッシュ』が未定になったとのことですが、この際メガドラのオリジナル歴代のカプコンキャラで対戦できる『ストII(？)』を出してみたらどうでしょう(福岡県・上野政博・22歳)」などなど……。というわけで、今後もハガキをちょうだいね。

スーパーファミコン ストIIターボ

スーパーファミコンから出される「ストリートファイターIIターボ」は、７月10日に緊急発売されることに。アーケード版「ダッシュターボ」のアレンジ版ともいえる移植作だ。

PCエンジン ストIIダッシュ

ＰＣエンジン版の「ストリートファイターIIダッシュ」は、予定どおり６月12日に発売予定だ。対戦するにはマルチタップも必要だけど、デキのほうはかなりいいらしいぞ。

募集

MDユーザーの諸君、「ストIIダッシュ」に関するお便りをドドーンと待ってるぞ

で、いきなりですが、メガドラ版「ストIIダッシュ」を盛り上げるべく(？)、みなさんのハガキを大募集します（カラーイラストも可)。お送りいただいたご意見はカプコンさんに直々にお見せしますし、プレゼントも用意します（とりあえずメガドラ版「ストIIダッシュ」を抽選で10名に。抽選は発売１カ月前にします)。ドシドシ送ってきてね／

あて先
〒103 中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク㈱
『BEEP／ メガドライブ・ストIIダッシュ』係

新作スクランブル
NEW RELEASE SCRAMBLE

バンパイア キラー

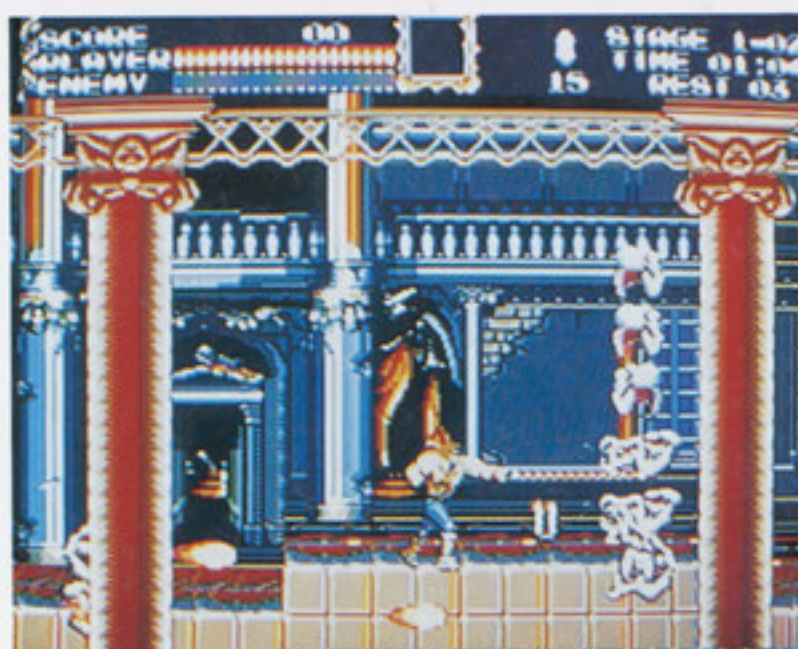
●コナミ
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●8M

完成度ゲージ 10%　1人プレイのみ

©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESRVED

ヨーロッパが震えたドラキュラ伝説

前回お知らせしたとおり、コナミがメガドライブで悪魔城シリーズを出すことが決まった。タイトルは「バンパイア　キラー」だ。今回は、その画面写真を入手したので、まずそれを見てくれ。

このゲームの主人公は、エリック・リカードとジョニー・モリスという2人のバンパイアハンターで、このシリーズで活躍していたシモン家の男達とは分家の間柄なのだ。時代背景も、中世から第1次世界大戦直前期へと変わり、舞台も城の中からヨーロッパ全土へとスケールが広がった。また、今回はドラキュラ復活の核心に迫るストーリーが背景にあるらしいぞ。この「バンパイアキラー」、果たしてドラキュラシリーズの集大成となるかどうか。今から期待が持てるゲームとなりそうだからとりあえずは、この数枚の写真で我慢してくれ。これからも随時紹介していくぞ！

ドラゴンスケルトンは多関節でウネウネと動きまくるのだ。

ボスキャラとの戦いみたいだ。鎧の質感などは雰囲気がよくてそそられるぞ。動いている画面を早く見てみたいよね。

敵のザコキャラは、もちろん骸骨なのだよ。

ああ播磨灘

●セガ
●8月27日発売予定
●7,800円
●SPT
●16M

完成度ゲージ 70%　2人対戦プレイあり

なるか！　破竹の連勝記録！

なんびとたりともわしに土をつけることはできぬわ!!

人気超絶相撲漫画「ああ播磨灘」が、大相撲秋場所同時発売を目指し、鋭意開発中！　原作のほうでは、人間離れした播磨の強さを角界の保守体質とともに対比してかなり漫画的に演出しているが、荒唐無稽ぶりではゲームも負けちゃいない。10人の力士たちがそれぞれ必殺技を持ち、身体が燃えるわ、腕が燃えるわのすさまじい破壊力を示す。基本的には体力勝負の格闘ゲーム方式なので、相手の体力を奪って土俵の土をなめさせればいい。2人対戦もできるぞ！

小兵力士・維新竜の必殺の張り手が炸裂！　あまりの威力に巨漢・富嶽も吹っ飛ぶ。

2Pプレイ時の登場力士は15人。原作を読んでいる人ならおなじみの力士たちだ。対戦モードでは、キミの好きな力士を選ぼう。

足払いをガード!?　これだけ見ると、相撲ゲームに見えないかも。

しきたり、相撲協会無視の播磨にニガニガしい表情の愛宕山理事長。

【愛宕山理事長のお言葉】
うぬっ！すさのおは、どこだ！
PUSH START

Ⓒさだやす圭／講談社・テレビ東京・HOOLMAN OFFICE

ガントレット

●テンゲン
●9月予定
●価格未定
●A・RPG
●8M

完成度ゲージ 90% 4人対戦プレイあり

ⒸATARI GAMES Ⓒ TENGEN LTD

これが"クエストモード"だっ！

封印を解いて古城の財宝を手に入れろ

以前から噂されていたメガドラ版のオリジナル、クエストモードがついに完成したぞ。原作になかったストーリー性が加わって、プレイの張り合いがアップしたってわけ。

冒険の舞台は5つの10階建ての塔と古城だ。広いぞ。

塔は迷路になっている。トラップを踏まないと先には進めないぜ。

経験値による成長システムを採用。RPG色がいっそう増した。

ステータスも豊富。4人別々にパスワードを取れるのが嬉しいな。

地の塔　火の塔　水の塔　風の塔

バトルマニア大吟醸

●ビック東海
●10月発売予定
●価格未定
●SHT
●8M

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

僅少…吟唱…じゃなくて大吟醸！

長らく仮称のままだった「バトルマニア2」だが、このたびタイトルが本決まりになった。

といっても、内容そのものは今まで紹介してきたものと変わりはないぞ。あたりまえだが。

さて、今回は先月に引き続いて新しい画面写真を入手したので、これまた新着のイラストをまじえて掲載していこう。

あいも変わらずヘンな敵が、容量が増えた分だけ多く登場する

荒っぽい仕事の関係でしょっちゅう壊されてしまう愛車。ナンバープレートの読み方がすぐにわかったらえらい。

下の作品はタミヤの人形改造コンテストに出品される予定（ウソ）。

評価画面つきだ

「大吟醸」では、クリア後にプレイヤーの腕前評価が出る。

OUCH！　ダメージを受けてしまった。

パノラマコットン

●サクセス
●今秋発売予定
●価格未定
●SHT
●8M

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

デモも入って臨戦態勢！

メガドラシューティングの期待の星の1つである「パノラマコットン」は、秋の発売に向けて鋭意開発中！　アーケード版「コットン」をほうふつとさせるデモ画面も、ユーザーの期待どおりに仕上がってきたぞ。それに、動いているところを見せられないのが残念だけど「パノラマコットン」は、カクカクした3Dものではなく、キャラクターも背景も非常になめらかに流れていく良質3Dシューティングなのだ。

このあたりは、3Dタイプのゲームにこだわりを持っている開発スタッフの技術力のたまものといえよう。シューティングの冬の時代を叩き壊すその日まで、指先を鍛えて待て！

アーケード版と同じスタッフが手掛けているだけに、パステルカラーの色調のデモもナイスな仕上がり。

上のイラストは魔法の設定資料だ。ルーペで拡大して見よう。

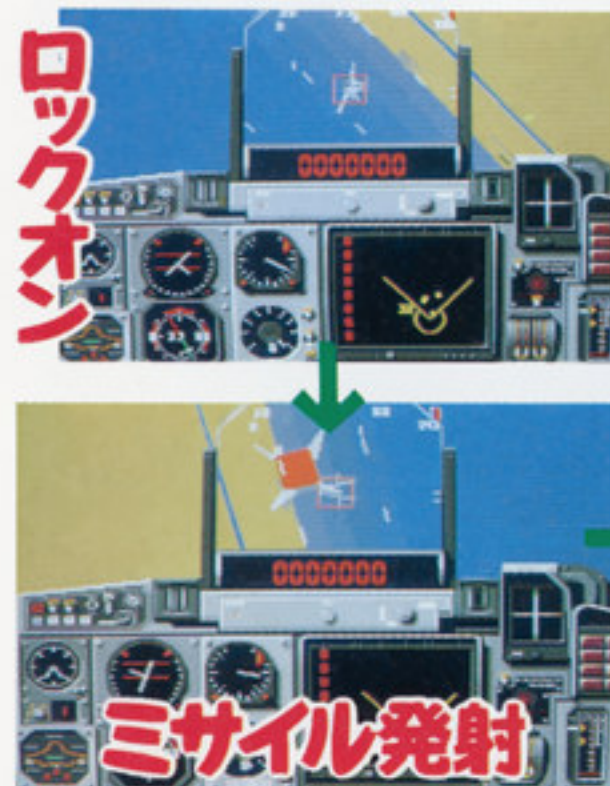
MiG-29

●テンゲン
●9月下旬発売予定
●価格未定
●SHT
●8M

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

最近のメガドラはポリゴンゲーム花盛りで、ファンは笑いが止まらない今日このごろ。「MiG-29」もその中のひとつで、緊迫感あふれるドッグファイトが楽しめるフライトシミュレータだ。今回は紹介できないけど、離着陸や空中給油のアニメーションは感激ものだぞ。

ロックオン

ミサイル発射

敵機撃墜！

コックピットから見た戦闘画面も迫力モノ。当然ながら視点を自由に変えることができるぞ。

デビスカップ

●テンゲン
●発売日未定
●価格未定
●SPT
●容量未定

完成度ゲージ 50% 2人対戦プレイあり

国の名誉と男の威信をかけた熱きコートの戦い、男子国別対抗トーナメント「デビスカップ」がメガドライブでも楽しめるぞ。16カ国、32人の代表選手達は、非常にリアルに動くし、6ボタンパッドにも対応しているから、これまでのテニスゲームとはひと味違うぞ！

ゲームモードは5種類。トレーニングもできる。

判定が気に入らなければ審判に抗議もできる。でも退場に注意。

ブラスターマスター

●サンソフト
●発売日未定
●6,800円
●ACT
●8M

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

かつてファミコンで大好評だった「メタファイト」。その続編がメガドライブに登場する。タイトル同様、ストーリーやキャラクターはすべて刷新されているが、あのスーパービークルが再び活躍だ！

幼虫　成虫

ボスと戦うモードではキャラクターパターンが大きくなる。倒さねば先には進めないぞ。

アイテムを取ってミサイルを発射。

狭い通路やはしごは自機から降りて歩く。

マーブルマッドネス

●テンゲン
●8月13日発売
●6,800円
●ACT
●4M

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

パッドでの操作も良好な「マーブルマッドネス」。テンゲンがこだわって開発しただけあって、移植版では最高水準じゃないかな？ジェネシス版でガッカリしたファンも、これなら満足できるぞ。

ダイジェスト版レベル4の旅

最初の坂道ではすぐにブレーキをかけろ。

ハンマーの群れをかわしたら、ゴールはすぐそこだ！

吸い取り装置につかまらないよう、ダッシュで抜けろ。

投石機のカタパルトに乗って跳べ。

新作ハミ出し情報

最近はセガをはじめとして、カートリッジでの話題作が結構増えてきてお楽しみ度も盛り返しつつあるけど、近日発売予定の「コラムスⅢ」と「パーティークイズMEGA−Q」は、セガタップ対応で、なんと5人対戦プレイが楽しめるとのことだ。発売後、一時回収されて発売が延びていた「Jリーグプロストライカー(6月18日発売予定)」もタップに対応してるから、今後はこういったソフトが多くなりそうで楽しみだぞ。

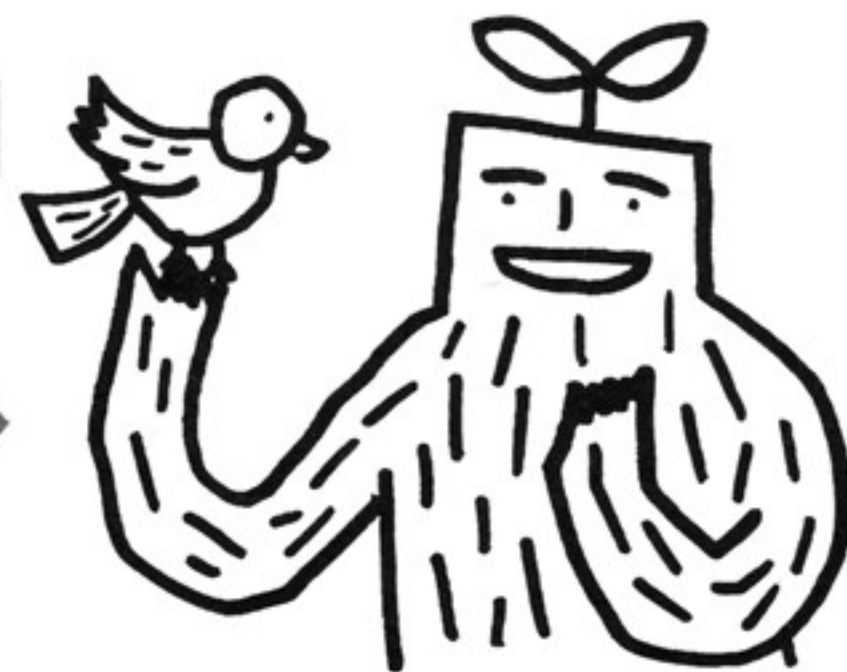
その他のところでは、先月までMEGA-CD用ソフトだったシムスの「狼兵（ランピン）」は、急きょカートリッジソフトに変更されたとのこと。また、セガの「メタルハンマー(仮)」は「ハイブリットフロント」とタイトルが変わったが、こちらはなかなかの自信作とのことだから、今後も注目しといていいかもしれないぞ。ほかでは「ターミネーター」など最近音沙汰のない海外ものは、来月以降ちょっと整理されるか

好評だった「ダイナブラザーズ」の続編が早くも登場。今度は2人対戦プレイの他、お楽しみもいっぱいだぞ。

ゲームアーツ制作の「雀皇登竜門」の画面も初登場だ。プロ雀士の打ち筋も再現した本格派だけに、これまでのソフトに満足できなかった強者も要チェックだぞ。

©TENGEN LTD. ©DOMARK GROUP LTD.／©LORICIEL ©TENGEN INC.／©TENGEN LTD. ©ATARI GAMES© TENGEN LTD.

BEEPLE LAND

びーぷるランド

ＭＤ所有歴が２カ月未満という読者が意外に多くてビックリ。でもその逆に４年以上の組がドドーンといてさらにビックリ。ここは両者の交流の場ですよー。

今月の論

これをMDに移植すべし！

データランドではなかなか日の目を見ることができない小数意見をご紹介しましょう。

●僕がメガドラにほしいのは「シムシティ」に似たゲームで、未来の都市トキオ区の区長となり行政を行うといったシミュレーション「トキオ-東京都第24区-」です。ＭＤには「シムアース」はあるもののやや複雑であり、またこのソフトを制作したアートディンクさんにぜひ参入してほしいからです。パソコンで「AIII」や「アトラス」などをやってみて、これらのすばらしい作品がメガドラにもほしいと常々思っていました。これまではマウスがなかったので、無理だと思っていましたが、セガマウスも発売されたので、大物パソコンソフトハウスの登場を期待しています。

（長野県・清水一樹・17歳）

●データイーストに「ウルフファング」の移植を望む。'92年に業務用として登場したこのゲームは、自機がロボットのアクションシューティングで、世界観、64種の自機選択、難易度別のコース分岐によるマルチエンディングなど素晴らしいシステムが織り込まれ、ゲームに対する制作者の並々ならぬ思い入れを感じた。またグラフィックやボイスを含めた音関係もクオリティが高く、ゆえに移植が難しいと思われるが、だからこそ最近元気のないデータイーストに自らの手で移植をしてもらい、底力を見せてほしい。

（愛知県・鳥谷宏治・31歳）

●ハッキリ言って移植作品なんて要らないと思います。セガ、もしくはサードパーティーが良い作品を作ればいいのです。メガドライブのソフトには、メガドライブ特有のいいところがあるわけだからそれを楽しめばいいのです。

（三重県・川口純・16歳）

●最新ゲームの移植をしろ！　という人はたくさんいるが、逆にいにしえの名作を求める声も少なからずあるはず。そこで、ゲーム博物館長、渋谷洋一氏にでも協力してもらい、ビデオゲーム創生期の作品群をCD-ROMに詰め込んだ、「アーケードクラシック」を。次にPC-88やFM-7などの旧世代パソコンの数々の名作をそのままの形で蘇らせる企画「マイコン・クラシック」がほしい。中高生など、新しいものをほしがる人は「今さら」などと言って評価しないだろうけど、忘れ去られようとしている名作をCDという形で保存することは意義がある。各社の名アーケード作品がどんどん出れば、ＭＤの評価も変わってくるだろう。

（京都府・田口保隆・21歳）

●なんで？　と思う人もいるかもしれないけどカプコンの「エリア88」を完全移植してほしい。アーケード版は素晴らしいデキでした。原作ファンならば思わずニヤリとさせられるような演出、バランスの良い難易度、楽しい２人同時プレイ、ノリのいい音楽などなど。イイものはイイという気持ち、他機種版のデキが納得できなかったこと、そしてシューティングのイイのが最近少ないという感じがするので、いまさらですが、このゲームを推薦します。

（埼玉県・伊藤晃・21歳）

●私はシューティングファンなので「グラディウスII」などほしいが、これだとどうしてもプレイヤーが限られてしまう。そこで多くの人に受け入れられるソフトといえばやはりナムコの「ワルキューレの伝説」が一番いいのではないだろうか。グラフィックとサウンドが素晴らしく、かわいらしいワルキューレたちが旅する世界は魅力にあふれている。移植の際にはぜひ２人同時プレイにしてほしい。このゲームは友達とやるとずっと面白いし、彼女とやるともっと楽しい。そして２人であの感動のエンディングを見て余韻に浸ってほしい。

（埼玉県・根岸雄一・36歳）

●セガマークIII用ソフト「北斗の拳」を移植すべし。最新格闘ゲームが続々と発売される現在、可能性は低いと思うが、ファンタシースターをやりたいと思う人がいるようにこれを望む少数意見（すみません……）もあるだろう。なぜかと言えば、この作品を新規ユーザーや当時買えなかった人に楽しんでもらいたいし、後に発売された続編は違うスタッフだったので自分としては満足していないからだ。まあ続編も含めて「完全版」というのが出ればいいのだが……。

（埼玉県・渡辺和春・19歳）

9月号のテーマ

100万台突破だぜ!!

もっとがんばれゲームギアです

お気に入りのゲームはそれぞれ違うのだから、ハガキの内容も多種多様。今回紹介したのはその一部にすぎない。ただ待望の参入直後ということでカプコン作品への要望は多かった。中にはＤＱやＦＦシリーズの移植を熱望するものもあったし、逆にそれだけは絶対にやめろ!!　っていう意見も寄せられた。かつてのパソコンやアーケードの作品をＭＤ上で復活させてというのも目についたね。

USER'S VOICE

ギョーカイに!ゲームに! いいたい放題

●バックギャモンやトランプゲームの各種、オセロ、五目ならべなどをひとまとめにしたカセットは出ないでしょうか。そりゃストIIのように大ヒットは望めないでしょうが、メガドライブではオセロもできないというのも寂しいです。まあ、今どきオセロだけで売るのもなんですから、個人的に好きなバックギャモンを加えてほしいということなのですが、8Mにしてギャルの声でも入ってたらいいのではないでしょうか。

(愛媛県・戸田契・27歳)

●ついにセガタップが発売された。そこでまずナムコさん、「レッスルボール'93」を作ってください。もちろん4人同時対戦可能で、しかも4vsCOM、3vs1、2vs2など対戦組み合わせが自由にできるようにしてほしい。前からこのゲームは協力プレイができればと夜も眠らず思いを巡らせていました。そして参入を待ち望んでいたカプコンさんには、今まで出ていた4人同時プレイのアクションゲームを完全移植で出してください。

4人集まったとき、2人は見ているだけということが減るのはうれしい。オリジナルでも移植でもどんどん対応ソフトが出て、セガタップが普及するのが夢だ!

(長崎県・はとぽっぽ・17歳)

●予定日から遅れること1週間、4月2日に発売された「ファイナルファイトCD」ですが、この突然の発売日延期には愕然としました。一体どういう了見で直前の変更をするのでしょうか。あの時点で大きなトラブルでもあったのでしょうか。しかしそれがいかなる理由にしろこういったセガ陣営の最近のソフト供給に対する姿勢はあまりにも緩慢でルーズな印象を受けます(最近では発表された発売日から3カ月以上は遅れるのがあたりまえになっている)。

確かにここ数年、ハードも劇的な進化を遂げ、それにともなってソフトが大容量化し、さまざまな障害が生じることから、ソフトの発売日を決定することは非常に難しいようです。しかし直前になっての延期、そしてさらなる延期ということはいい加減にやめてもらいたい。商売というものは供給だけでも需要だけでも成り立ちません。両者が噛み合って初めて活性化していくものです。供給側はMD市場を支えるユーザーに対し、もっと真剣に対処していくべきではないかと思います。

(茨城県・笹沼寿英・21歳)

——一部には発売日未定と発表され、怒りを感じた人も多いようですね。「ファイナル〜」の場合、直前まで調整や仕様の変更がされていたため、雑誌などでは変更後の正しい発売日をお知らせできませんでした。できる限り最新の情報を掲載できるよう努力していますが、みなさんも予定日の数日前にお店に確かめるなどお願いします。

●4月号のNSGさんの意見ですが、私(女)もはじめはMDユーザーは他機種に対して異常なライバル意識があるなあと思っていました。確かに自分がMDを持っているからとかMDが好きだからという理由で他のゲーム会社を引き合いに出し、けなしているとしたらそれはよくないでしょう。しかしそれだけではないと思います。他機種とわざわざ比較するのはMDなりの意気込みや誇りがあるからではないでしょうか。とにかく今ユーザーがするべきことは、MDのよさをもっとアピールすることです。プログラマーの人たちもそれを待っていると思います。やはり市場を変えられるのは私たちということをわかってほしいです。

(埼玉県・H一太君)

●おいセガ、俺は猛烈に怒っているぞ。それというのも1月にメガドライブとMEGA-CDをまとめて買ったのに、それよりずっと安い2を出すとは何ごとだ。せっかくバイトで稼いだ金を余分に使ってしまったではないか。どうしてもっと前から予告しておかないんだ。

(北海道・5億円くれ・17歳)

——編集部のまわりでは、すでに店頭にないフロントローディングを持つ旧バージョンを買いのがして悔しがっている者もいるくらいだから得したと思うけどなぁ。

いらすと

北海道・N岸マスター・18歳

東京都・コーちゃん・19歳

北海道・YUJI・18歳

宮崎県・げお(♂)・19歳

愛媛県・なるとスキスキ(♀)・18歳

■ひとことfromびーぷる●UFO仮面ヤキソバンのCMには笑いますね。(兵庫・ジョウタ・17)●ガンスターはまるでSFCのような色使いだ!! 他のメーカーも見習えと伝えてください。(東京都・ヤスノリ・22)●夢の中で6Bパッドを持って「わー方向キーが動かしやすい」と言っていた。これは何かの導きなんだと思って買いに行きます。(兵庫・ミチコ・18)●兄がゲーム好きなので読み始めましたが、メガ

セガさんのコメントがきた!!

MDでファンタシースターがやりたい!!

●ほこりのかぶったマークⅢを押入から引っ張りだし、久しぶりにプレイしてみたのですが、大きくてなめらかに動く3Dダンジョンなど、その映像は今見ても衝撃を感じるほどです。これでイベントをもう10個増やし、シナリオの矛盾やバランスを調整すれば、絶対売れますよ、セガさん!

(東京都・コーちゃん)

●早く出すべきだと思います。ROMで出せばかなり売れるし、CD-ROMならMEGA-CDの普及に貢献(こうけん)してくれると思います。採算(さいさん)なら心配要らないでしょう。この反響を見れば一目瞭然(りょうぜん)なのでは?

それからついでに言うと、マークⅢの電池は交換可能なのでしょうか。まだまだMD版が出ないというなら、とりあえずバッテリー交換をして、PSⅠをやったことがない人にもこの面白さを教えてあげたいと思っています。どうでしょうか?

(岩手県・高樹渡・21歳)

――1月号の野村雅人さんのハガキに端を発し、半年間に渡って賛同するみんなの熱意を募集してきたこのコーナーには、目標の枚数には及ばなかったものの、たくさんのメッセージが集まった。編集部ではこの希望の声をセガさんに手渡し、要望を伝えたところ、次のようなコメントをもらえたぞ。

★BEメガ読者のみなさん、メガドライブ版「ファンタシースター」の制作を希望するお便りをたくさんいただき、ほんとうにありがとうございました。1枚1枚拝見していると、みなさんの熱い想いがひしひしと伝わり、たいへん感激してしまいました。

おりしも今年は年末にシリーズ最新作である「ファンタシースターⅣ」の発売が予定されていますし、1987年に発売されたマークⅢ用PSのバックアップ用バッテリーが切れ始めるころでしょう。またメガドライブ2ではメガアダプタが使えないため、マークⅢのゲームが遊べないなどといった背景もあり、MD版PSの制作に対するみなさんのご期待は当然でしょう。

またリメイクに関してもいろいろな意見をいただきました。ストーリーを長くしてほしいという意見があれば、まったく変えないでほしいという意見もあり、文字を漢字かなまじりにしてほしいという声があれば、カタカナ表示の雰囲気が大切との声もありました。戦闘シーンも複数同時表示を採用してほしいという方もいれば、巨大なキャラクターが1体表示されてこそPSの世界だとの主張もある……といったように、これだけいろいろな意見が寄せられることからも、「ファンタシスター」をみなさんがほんとうに大切に考えてくださっていることを再認識いたしました。

さて当社におきましてもこの作品に関しては常に課題として取り上げ、具体的な開発はスタートしていないものの、現在さまざまな形でのリメイクを検討しております。ユーザーのみなさんの強い要望にお応えできるよう、引き続き検討をおこなっていきますので、今後ともリメイクに関するリクエストやさまざまなご提案をお寄せいただければ幸いです。

また現在開発中のPSⅣですが、この作品をシリーズ代表作とすべく開発者一同がんばっておりますので、なおいっそうご期待いただきたいと思います。

最後に、お持ちの「ファンタシースター」のバッテリーが切れてしまった方は、当社にて電池交換をさせていただいております。交換には技術料込み2,000円程度が必要となりますが、ご希望の場合は、当社「お客様相談センター」(フリーダイヤル 0120-011235)までお問合せください。

セガ・マーケティング部

――こういった問題に明確に答えてもらうことは非常に難しいのだが、編集部が得た感触では「夢ではない」ようだ。とりあえずコメント中にもあるように、これからもみんなの希望や企画をドンドン伝え、早い実現を願おう。

静岡県・ねじ(♂)

岡山県・ぼうい(♂)・21歳

東京都・エンマ陸(♀)・16歳

東京都・高木裕士・19歳

秋田県・ハリネズミ(♀)・14歳

ドラは私がバイトして買いました。(茨城・アイコ・17)●MDでファンタシースターが出ると独り占めできなくてやだな(わがまま)。(千葉・ユウスケ・15)●餓狼伝説がつなぎに最適と書かれていたので、ファンの私はムッっとした。(秋田・カツミ・25)●とうとうMDソフトが100本を超えます。友達からは収集マニア呼ばわりされ悲しいけど、売りたくないんだからしょうがない。(大坂・ヒロアキ・24)

びーぷるMEGAトーク

●私の家はあの任○堂の本社のすぐ近くにあります。私は今度ソニックのかっこうをしてその本社の周辺を走りぬける計画をしております。ちなみに弟にはテイルスのかっこうをさせて「だまってお兄ちゃんについてこい！」といってあります。よろしく。

（京都府・ナチス・15歳）

兵庫県：片岡直人（19）

──よろしくと言われても……。まあ骨は拾ってやるぞ（ひでえ）。

●現在は気功がブームらしい。じきにゲーセンにも〝体感ゲーム〟ならぬ〝気功ゲーム〟が登場したりして。レバーやボタンを使わず気功で操作する格闘ゲーム、できないかなあ……。

（神奈川県・山田勝元・15歳）

●正月や盆休みなどで実家に帰るたびに、弟のメガドラがあったりなかったりする。本人いわく、ほしくなっては買い、飽きてはソフトごと売り払う……を繰り返しているそうだ。メガドライバーな兄としては悲しい。

（東京都・塚田ハジメ・21歳）

●グリム童話にソニックとテイルスを発見！ 『ハンスぼっちゃんはりねずみ』という話に、上半身がハリネズミで下半身が人間の生き物が、『おくさま狐の御婚礼』という話に、未亡人ギツネに2番目にフラれる、しっぽが2本のキツネが登場しています。ソニックたちはゲームに登場する以前から世界中で親しまれていたんですね。

（岐阜県・山中仙人・18歳）

●メガドライバー度Check！

・グラフィックと操作性に5年間もガマンしたせいか忍耐力はある

・他人に説明するとき「メガドライブ」という固有名詞は通じないと思い、つい「セガのゲーム機」といってしまう

・他機種からの移植は歓迎するが他機種への移植はカチンとくる

・（ソフトなどを）定価で買うつもりはまったくないので価格は最初から気にしていない

・彼女と一緒に遊べるゲームが「ソニック」「ミッキー」「コラムス」「ぷよぷよ」だけなので今後のラインナップが非常に不安だ

・でも彼女なんかいないので全然大丈夫だ

（埼玉県・STELLA・？歳）

──シャレになってなーい！

●姉は「ソダン」の鳥の鳴き声を聞くと心が休まるなどとぬかす。

（新潟県・鎖魅威・14歳）

JUNKプレゼント

当選確率ナンバー1を誇る読者プレゼントコーナー、JUNKプレゼントです。5月号の品は指ブルーワーカーでしたね。見事栄冠を勝ちとったのは、広島県の吉長忍さんです。5kg鉄アレイ＆ハンドグリップとともに末永く使ってくださいね。さて今月号の品は、某アイドルページに登場してたメガネ君の愛用メガネです。左目の視力を書き添えて送ってネ。

スゴいおまけがつくかもしれない。〆切は6月20日ごろ、当選者発表は9月号で。

文通しましょう（♀）

★お手紙くださいっ！

ソニック・ザ・ヘッジホッグが好きで、メガCDももっている人！私と文通しませんか！？おてがみください。よろしく！

〒509-01 岐阜県 各務原市 うぬま朝日町5-348-3

奥田悠子 中1 しし座 A型

なんと、募集もしていないのにいきなりこんなおはがきが届いてしまった！ しかも女の子から！！ 興味がある人は、マナーをきちんと守って手紙を出そうね。

カルチャー独立宣言

MD噂の真相大募集!!

噂。出どころがはっきりせず、うさん臭いコトこの上ない情報。にもかかわらず、それがもたらす影響力は大きい。このエネルギーをメガドライバーの活性化に利用できないものだろうか。そうだ、きっとできる。やってみよう。

というわけで、「メガドラ周辺に関する未確認情報なら任せて」とか「いい情報屋知ってるんスよ」とか「私の占いでメガドラの今がわかります」といったみなさんからの情報を募集します。情報の出どころ、信憑性は一切問いません。それがたとえアナタの想像でも！

たとえば……

■CDソニックの発売が延びたのは、Mi-Keが歌う主題歌ができあがっていないかららしい。

（北海道・人造人間21号）

■私が福岡に大学受験に行き、帰りの新幹線で落ち込んでいると、あるOL風の2人がRPGについて話していました。それがなんと3DOのことではありませんか……。それによると（マズイから後略）。

（千葉県・FBIのジャマシマン）

といった具合いに書いて送ってください。編集部の判断で一部の名称・内容を伏せることをご了承ください。スゴいの、待ってます。

キワめよ！メガドライバー

ソニックの内職発覚!?

男女社員（25才迄）・パート・ア

◎初めての方でも簡単に出来るきれいな仕事です
職種／任天堂スーパーファミコン
ゲームボーイカセットの組立、検査、包装
時間／AM9：00～PM5：00（勤務時間は相談に応じます）
待遇／年2回特別手当有、交通費全額支給、年1回慰安旅行
休日／日・祝・土曜日（1～2回）
面接／毎日随時、☎お待ちしています。

ソニック株式会社

本社工場／門真市下馬伏 ☎0720－

大阪府・TAKA（24歳）

ついにソニックが任○堂の手先に……なんてネ。社名をつけるときは、もうちょっとデリカシーがほしいね、ソニックの社長さん！（高橋さんではない）

──フランスの提携誌『MEGAFORCE』に、BEメガスタッフ（一部）の写真が掲載されちゃいました。そうか、これで我々も国際的人気モノだな。パリジェンヌのハートはいただいたも同然だ！（すげー勘違い）。まあとにかく、これからもヨーロッパのメガドラ事情はバッチリフォローしていくので、海外の動向が気になる人は大いに期待してね。あ、おたよりコーナーの投稿も忘れないよーに。

思わず唄ってしまいました

スクープ！

MD版ギャラクシーフォースⅡの音楽担当にあの電気グルーヴのまりんが参加していた!!

♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬♪♬

この情報は、東京の松本君からのハガキに何気なく書かれていた。「そりゃホントかよ」と驚いた我々びーぷるらんどスタッフは、さっそく確認をとってみた

有名音楽家の知られざる過去にせまる！

これが問題の画面です ➡

ゲームをクリアーするとスタッフスクロールが流れる。SOUUND担当は、たしかにSUNAHARA YOSHITOKU（まりんの本名）だ。

——メガドラの「ギャラクシーフォースII」のエンディング画面にまりんさんの本名がありますけど、ご本人でしょーか？

まりん　はい（あっさりと）。

——しかしまたどのような経路で。

まりん　当時、「ギャラクシーフォースII」を移植していたソフト会社（CRI）でアルバイトみたいなことをしていたからです。

——はあ。いったい、どの程度タッチしたんですか？

まりん　業務用からのデータ移植の一部です。移植のため、作曲などはしていません。

——と、ところでメガドラは持っていますか？

まりん　はい。

——お気に入りのソフトは。

まりん　「ミッキーマウス」や「アフターバーナーII」などですね。

——まりんさんはCX系「カルトQ」（毎回テーマを限定して、それに関するカルトな問題が出題されるクイズ番組）のYMO特集の回で優勝しているとのことですが。

まりん　ええ。

——それと比較して、似たような音源を使っているゲーム音楽について何か思うところはありますか。

まりん　まだまだ未開拓なので、やれることは沢山あると思います。また機会があったら、やってみたいとも思っています。

——今度はオリジナル曲を期待しています。

協力／キューンソニー、森崎雄司

ところで電気グルーヴってどんな人たち？

石野卓球、ピエール瀧、まりんの3人で結成された超強力テクノユニット。5月21日に4枚目のアルバム「フラッシュパパメンソール」が発売され、現在は全国ツアー〝Kiking Noise Of Denki Groove超巨大ダンプ豚グソ号発進ツアー〟に参加するなど、その勢いはとどまるところを知らない。

うたごえひろば

カプコン参入のテーマ
作詞：千葉県・マーババパパ(22)

（アニメ「ゲッターロボ」のテーマで）
ガン！ガン！　ガン・ガン・ガン・ガン！
若い力が真っ赤に燃えて
アメリカ　ヨーロッパ　シェア高く
見たか　素敵なサードパーティー
ダッシュ！ダッシュ！ストIIダッシュ！
ビッグタイトル　スピード移植で
１つのソフトは　百万(ミリオン)セラー
増産たのむぞ　６Bパッド
ゲット！ゲット！　新規(ニュー)ユーザー
ストII　ダッシュ！

解説　ゲッターロボの唄を知らない人は、くわしそうなお兄さんに教わりましょう。かなり高度な替え歌です。唯一残念なのは、ストIIダッシュの発売日が延びてしまったことですかね。

まけるな!!リップ
作詞：埼玉県・上村明生(16)

（「シルキーリップ」のオープニングテーマで）
リラルル　ラリルル　ラリってるリップ[2]
リップは薬用メンターム　クリップ　スリップ
ウプププのプー
〈少し間奏〉
オタクじゃないもん
いろいろと言われたりとかしてますけど
毎日MDしてるキミ　ぷよぷよしてる暇はないよ
あ一世間の何処かで
私のことへんな目で見ている
魔法でラリッて　リラルルリップ
おしりの穴から　おならをプップ
リップはプリプリ女の子　もう止められない
〈セリフ〉「辛いことや悲しいこともあるけれど、私絶対負けない。だってラリってるんだも〜ん！」

解説　いとうせいこうのラップを彷彿させる、小気味よい歌詞ですね。でも、全体的に汚いです。

びーぷるランドへの投稿は……

論	●８月号のテーマは「もっとがんばれゲームギア」です。以前はちょっと元気がなかったハンディマシンゲームギアですが、最近はとても好調で国内ではついに100万台を突破しました。メガドラの弟分ともいえるこのマシンがさらに勢いづくよう、ハード面や専用のソフトへの意見、活用法などを送ってください。G．G．ユーザーから未所有者への勧誘も待ってます。
USER'S VOICE いいたい放題	●メガドライブ（TERAやG.G.も含むよ）ユーザーの声を伝えるコーナーです。ゲームをプレイして、他の読者にぜひ聞いてもらいたい、感動や怒り（いちゃもん）。ハードやソフト、メーカー（開発担当者）やライターなどに対する意見や希望。その他、ギョーカイに対する支持や反対の意見もOK。ハミダシ用のネタもまってるよ。
びーぷるMEGAトーク&ミニコーナー	●身のまわりで起こった愉快なこと、何だかヘンなもの、思わず笑ってしまう広告の誤植など、おもしろいネタなら何でも募集しているよ。そのほかにも各ミニコーナーでそれぞれおたよりを募集しているぞ（〝思わず唄ってしまいました〟と〝メガドラ恥ずかシーン〟は隔月交替）。意見や新コーナー案なんかもどんどん送ってね。
イラスト	●ハガキに黒ペン（鉛筆やカラーは不可）で描いてね。もちろん初投稿者大歓迎だ。味のある作品まってるよ。
四コマまんが「MDくん」	キツイものからほのぼのネタまで、MDくん&ファミリーを描こう。

なお、〝びーぷるランド〟採用者全員の中から抽選で
●最新お好みのソフト……３名　●図書券＆特製テレカセット……10名を差し上げています。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

6月号のゴメンナサイ

●P.21ＢＥメガドックレース記事中、「Kick & Rush」のスペルに誤りがあり、関係者の皆様にたいへんご迷惑をおかけしました。

✉あてさき

〒103 東京都中央区
日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク（株）『BEEP!
メガドライブ』編集部
（○○○○○コーナー）係まで

＊住所、氏名（＋ペンネーム）、年齢、ほしい新作ソフト名を必ず明記してください。

採用者プレゼント当選者：お好み新作ソフト：埼玉県・根岸雄一、千葉県・渡辺栄一郎、東京都・板垣浩司：図書券＆特製テレカ：京都府・関口竜馬、岩手県・兼子弥、愛知県・戸田契助、埼玉県・門脇宏幸、東京都・渡辺勇喜、埼玉県・伊藤晃、北海道・藤沢淳、埼玉県・高須美野子、長崎県・井上和宏、愛知県・石垣卓（発表３カ月後も未着の場合、質問テレフォンにご連絡ください）

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING
責任編集 ㈱ソニック

田口道玄の格言道場SPECIAL

武内大先生に密着取材

武　こらーっ！　なんだこれは！
田　なんだってあんたの写真だよ。
道　この間、うれしそうに撮られていたではないか。
武　こういうことに使うなんて聞いてないぞーっ!?
道　載ってしまったものはしかたなかろう。まあよいではないかこれでまたファンが増えるぞ。
武　どんなファンなんだよ！　まったく、ただでさえ編集部で変な噂（うわさ）たってんのに……。
田　あれ？　そうなの？
道　変わった人だと評判らしい。
武　お前らのせいだろうがーっ！
田　まあまあ、落ち着いてよ。今回特集なんだからさ。
武　がるるるる……。
田　そうそう、ついにフォースIIの作曲に入られたそうですね。
武　あんたが発注したんでしょうが！　もう忘れたのか！
田　……あの、一応インタビュー形式をとってるもんで。
武　わかってるよ。言ってみたかったの。それより曲数多いぞ！
田　そう？　ランストの時と同じくらいじゃなかったっけ？
道　あのときも多かった……。
武　だから多いんだよ。それでなくてもスケジュール厳しいのに。
田　そこをなんとかお願いしますよ。過労で身体、壊さない程度に。
道　いい仕事には息抜きも必要だ。
武　そう！　たまにはいいこと言うねえ。そう思って、ストIIタイムトライアル始めたんだよ。１人プレイの最強レベルで、１本も取られないでいかに短時間でベガ倒すか！　リュウの12分56秒が今までの最短記録なんだよ。
田　（しばらく沈黙）……あの、そんなことなさってたんですか？
武　フォースIIもタイムアタックモードつけようね！　絶対だよ！
道　……曲数もっと増やしたほうがいいのではないか？
田　そうかもしれないな……。
武　そこで変な相談しないように。
田　ところで、最近どんなことに興味をお持ちですか？
武　え？　そうねえ、コープランドかな。
道　なんだとっ!?　金がないなんぞぬかしておるから何をしておるかと思えば。
武　へ？　何？
道　ソー○ランドだと？
武　違うよ！　どういう耳してるんだよ。コープランドだよコープランド！　作曲家の名前。
道　ほ？　おお、ほっほっほ。
田　なんだかなー……。それじゃ、最後に武内さんから一言どうぞ。
武　ほんとうに根は、真面目なんだよー。
田　……。

後は残の山（やま）積となれ　茶羽熊四郎
▲狭山市　茶羽熊四郎

めし食って ねるだけの人生と 武内さんにこき使われる人生どっちがいい？ なんかくれ♥ by S
▲福岡県　黒翼狐

なにやってんだか…

ランストのCD買ってね!!
（本人談）

高橋宏之の業界をおもしろくしたいよ〜ん!!

わーい／　わーい／　えっ？　何がそんなにうれしいのか、ですか？　それは、先月まで苦しんでいたシャイニング・フォースIIのシナリオがほぼ／　完成したから嬉しいんですよ。なにしろ、結構苦しかったですからねえ。ほぼ完成というところがミソなんですけど、まあここまでくれば後は開発進行を見ながらサジ加減をしながらできるのでひと安心です。

今回の作品でボクが一番心配していたのが、実はシナリオの進行だったわけで、もしも遅れるとしたらボクのとこかなあ……と思っていたものですから、それが遅れる心配がなくなっただけでも、少しホッとしてしまうわけ／

しかし、ボクのところのメドが立っても、ゲームが完成するまでにはプログラミングとグラフィックが残っているわけですから、とても予断を許せる状況ではないのは周知のとおりですから、後いくつもの山を越えなければなりません。

ところで、ここのところ我がソニック社では、新入社員を採用しています（新卒者を含む）。ボクは基本的に「新卒ではゲーム作りの手助けにならない」と思っていますから、急激に増やすつもりもなければ、公に募集するつもりもないのですが、彼らはそれぞれ狭き門を戦い抜き、勝利した雑草の信念の持主たちです。今後の彼らの努力と自己啓発に期待して、さらにボクのゲーム作りのパートナーたる人物になることを期待してやみません。今回、採用したのはプランナー補助とグラフィッカーでしたが、また、原画の人間も育てたい気持ちもあるものですから、われこそは／　と思われる方は、このコーナーまで作品を送ってみてください。

こんなサワヤカな笑顔の社長は、2カ月ぶりです。シナリオがアップしてよかった☆

電話をするのもお仕事のうち。決してダイヤルQ2で遊んでいるわけではナイぞ。

新入社員・グラフィッカー　Hの不幸なワ・タ・シ

サイドビュー

トップビュー

その実態は…!?

この度、社員になったばかりの橋本です。は？　なんちゅうタイトルや……。まあ不幸と言うといろいろありました。前の会社のときに社長が給料をもってトンズラしたときはちょっと地獄を見ました。あの時は、金がなく２〜３日水だけで死ぬかと思いました（不幸度　5）。某T社にバイトで入り、あまりにも金がないため日給制（特別に）で雇ってもらった時期もありました（情けない度　4）。他にも、まあいろいろありますけどあまり載せるほどのことではないのでこのくらいにして……。フォースIIのマップグラフィッカーとしてがんばりますのでよろしく／

ソニ通MANIA

今月25日に外伝IIが、発売されます。魅力的なキャラクターが多数登場するので（ホントよ）イラストいっぱい送ってね。

BEメガ編集部さんに「業界をおもしろく……」コーナーの新人募集の問い合わせは、絶対にしないでくださいね。

書類審査を通った方にのみ、こちらから連絡させていただきますので、あらかじめご了承ください。

▲青森県　佐藤絵里子

▲熊本県　かませ犬

▲石川県　東久美子

まだ未定OL岡田HANAKOのOL日記♡

暑い……。

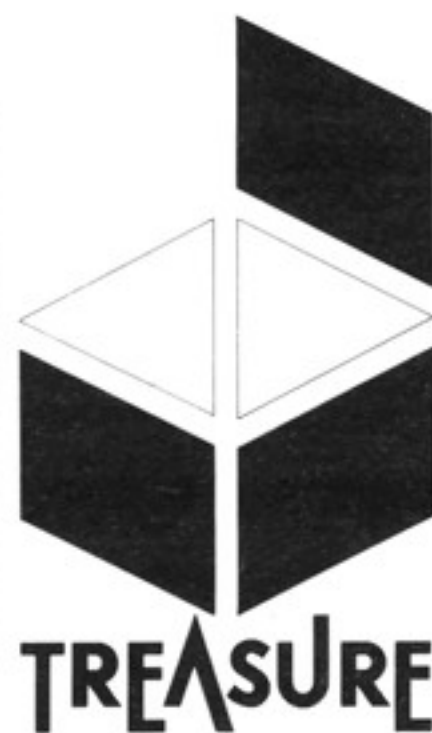
今日の予想最高気温は、なんと27度だって。まだ5月だっていうのに。さて、ソニックの受付嬢も兼任している岡田の最近の困りゴトは、しつこい保険会社のオバサン／　高校生と偽(いつわ)ってもだ〜れも疑わないルックスが災いして、バカにされちゃうんだよね。おまけに1時間しかない昼休みをつぶされるし。

ビッグサンダーマウンテンのスポンサーをやってる会社のオバサン、契約することになっても絶対にあなたにだけはお願いしませんからね。プンプン。

◀千葉県　栗原章あらためくりさん

TREASURE FACTORY
とれじゃあ ふぁくとりぃ

お宝生産工場でござる

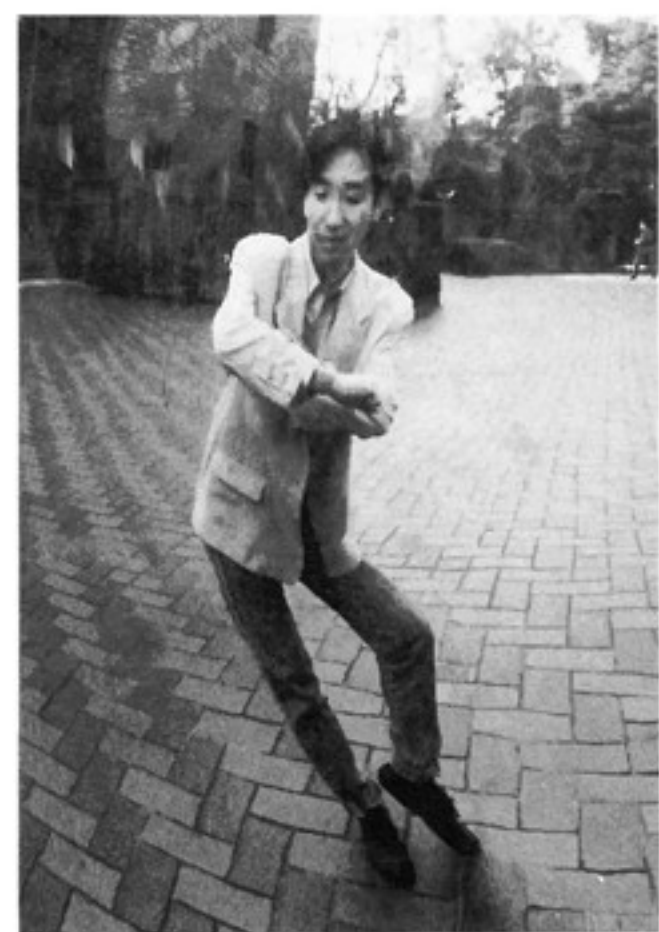
TREASURE

トレジャー㊙プロジェクト「マクドナルド」が堂々完成

列島を揺るがす巨大プロジェクト【マクドナルド＋SEGA＋トレジャー】で、とんでもないゲームができてしまった。その名も「マクドナルド～トレジャーランドアドベンチャー～」だ！

トレジャー創立時より、第一級開発機密として極秘(ごくひ)に進められてきたプロジェクトだけに、今回の発表にあたっては関係者の感激もひとしおだ。マクドナルドチームのリーダーで、企画・デザインを手がけたかふいち氏は、「胎児(たいじ)から、お迎えを待ってるじいちゃんまで、誰もがそのショッキングな展開とベリグーな感動ゆえ、号泣することまちがいあり！」と、ユーザー層を限定しない、クオリティーの高いすばらしいゲームとして、その抱負を語っている。

生で見たら絶対トリコになっちゃうゲーム画面。

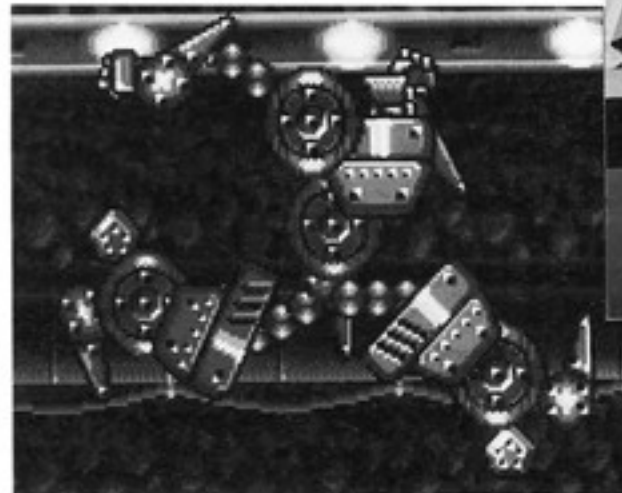
発売予定は9月末。あと3カ月余りの間、♪ヒルもヨールもマックのゲエ～ムと歌いつつ、期待に胸を膨らませて待っていてくれ！

お小遣いをとっておくのも忘れてはならないゾ。

スーパープランナーかふいち氏。「マクドナルド」の美しいグラフィックも彼の手による。

ガンスターヒーローズ ウラの巻2
セブンフォースと私〈1993/波〉
～涙なくしては語れないセブンフォース誕生秘話～

てめえで作ったもんをほめ殺すコーナーだ。筆をとんのは俺、エネミーズプログラマの波だ。

思い起こせば前の会社辞(や)めてしばらくブラブラした時期があった。その間、次の会社でどんなゲームを作ったもんかと参考までに色々テレビマンガを見たんだな。「勇者ダガーン」。見ると7形態に変形するロボットが出てる。こりゃ面白れえ！　俺も7変形させてやろうじゃないか！　しかも多関節キャラでな！　つーのがつらい日々の始まり。すったもんだの挙句(あげく)、1カ月後完成。なめるなよてめえ1カ月だぜ!!　スズメの涙ほどしかねえ貴重な開発期間をたったひとつのボスキャラの為に1カ月！　まあ、いいや。こんなの他のゲームじゃ絶対見れねえよ。動きもなかなかのもんだ。トラの動きとかを多関節で表現したプログラマは、世界で俺だけじゃないのかなあ。

しかし人型の走りの動作にはまいった。いろいろやったがあまり人が走っている様に見えねえ。データで全部動きのパターン持ちゃあ処理はええし、たぶん見栄(みば)えもリアルになるが、その分データの容量すげえ喰(く)うんだよ。第一俺の信念に反すんだよ。多関節は計算で動かすから味があんだよ！　んでこの人型なんだけど、ある日帰宅の途中、傘忘れた俺は走って帰ったんだな、どしゃ降りん中。そん時「この動きだ！　これだよ！」ってきたんだよ。そうなんだよな。まずてめえで走ってみたら良かったんだよ。でもあの瞬間はたまんなかったな。雨に感謝。あん時俺、雨ん中大笑いしながら走ってたんだぜ。しかしまあ、プログラマって奴は地味で根性必要な仕事だけど、上手くいった時とかひらめいた時のうれしさは、この仕事ならではって気がすんね。

テメーの目で見よ！　風に聞け！　この動きは実際に見なあかん。見ないヤツは宇宙人。

仕事中の俺はまさに神経ビリビリのヌーク状態。メルトダウン寸前。俺の後頭部から金を入れるんじゃねえ！　運命は大吉。大安友引。

©1993 McDonald's Corp ©1993 SEGA 1993 TREASURE

明日のクリエーター達に捧ぐ!!

タメになる業界講座

【今月も講師】 Nazo² 鈴木先生

「マクドナルド」のサウンドは僕の担当です。メガドラ初体験なので、FM音源の音作りなど四苦八苦。でもそのかいあって抜群のデキ。

みんな元気カナ？　僕が初めて〝ゲーム音楽って素敵なものだ〟と気づいたのは、そうドラクエからなのです。ここまでゲームにのめり込むことができるなんてホント、カルチャーショックでした。FMラジオからドラクエの音楽が流れてきた時、謎解きしていた状況を思い出し、うれしくなって〝ゲーム音楽ってイカスな～〟とそのままフラフラとソフト会社に就職してしまったのでした。

それまで勝手に〈ゲーム音楽＝イイカゲン〉と思っていたのが、こんなにたくさんの制約の中でがんばっているなんて、これはとんでもなく研ぎ澄まされたジャンルではないですか。「グラディウス」「ドラキュラ」etc……聴くものすべてが良くできていて感心してしまったものでした。一時期、普通の音楽やる時も必要以上にコードバッキング(和音の伴奏)省いたりして困ったこともありましたが。

今回は、こんな人生の選び方もあるって事を伝えたかったのですが、いかがだったでしょうか。またそのうち突っ込んだ話を書くから、期待しててネ！

いやあ念願のコーナーだなこりゃ。他社のもんでもいいもんはいいもんはいいもんは……

おタクのそーくつ

今月のお題　**武者アレスタ**
メガドライブ/東亜プラン/1990

ご推薦者　**1993/波**

電忍2は出ても武者2は出ない。プリーズ!!　コンパイルカムヒヤ!!

開発コンパイル、発売元東亜プラン……。地球、いや太陽系を代表する縦シューの大御所！　シューティング野郎なら所持してて当然、やったことねえヤツはモグリ。俺、今でも縦シューん中では「ゼビウス」が1番だと思うけど、2番3番選んだとしたら絶対コイツが入ってくるよな。きっと。俺の気持ちでは「ギャプラス」とタメ張ってるね。しかしこいつの魅力は「ゼビウス」や「ギャプラス」にはないものなんだな。それは爆発へのコダワリ、つーか作り手がゲームを華やかにしてやるぜって意気込みが、画面ににじみ出てて大変好感持てんだよ。最近のアーケードゲームの爆発なんかはもっと派手なのあるんだけど、なんつーか、その下品なんだよ下品！　高まる気持ちを抑えてここぞって所ででっかい花火を打ち上げっからこそ印象に残るもんだろ。年中ドカスカやられると不感症になっちまうんだよ。

まっ、うちのガンヒーもすげえ下品なんだけど、花火の打ち上げ方もちったあ工夫してるぜ。なんつっても爆発のイロハをこの武者に教えられた様なもんだからな。爆発なんてもんはシューティングのオマケみてえなもんだけど、雰囲気とかゲームの個性ってのはそれで決まるもんだし。プログラマの仕事は、ひとつじゃねえよな。

業界1年生の美奈子が贈るハートフル・エッセイ。

美奈子の「ぱっくすてーじぱす」

みなさん、鬱陶しい梅雨時ですけどどう過ごしてますか？　美奈子は雨でもキョ混みのナムコ・ワンダーエッグにチャレンジしてきました。人気アトラクション『ドルアーガの塔』攻略のため、今ツアーの参加人数は美奈子を含む計4名(注①)！　腕に覚えのあるツワ者（どこが一？）を従えてさっそうと乗り込んだのですが「えー／　あれ撃つの一？」なんて叫んでいる間にガクーンと曲がって出口に直行。なんと最低のブロンズナイトになってしまいました(注②)。もぉ～がっくり！　美奈子だっていくらシューティングが下手でも、ゲーム制作会社で働いてるプライドってもんがあります。次回は必ずゴールドナイトとなって、カイちゃんを助け出すゾと心に誓ったのでした。

※注①　4人乗りのライドで進んでいくシューティングアトラクションなので、ハンパな人数だと知らない人と組まされちゃうの。
※注②　ドラゴンやドルアーガを倒せないと途中でゲームオーバーとなってしまうんです。

編集こーき

ついに発表しちゃいました、「マクドナルド」。実はチームリーダーのかふいち氏、大人気4コマまんが『トレジャーマン』の生みの親でもあるのです。

発売前のソフトを2本も抱えて、トレジャーはてんてこまい。でも、世の人々に感動を与えるお仕事だから、へっちゃらです。

先日のおもちゃショーでは、「ガンスター」と共に一足先にプレイしてくれた人も多いハズ。さっそくの感想、聞けたらうれしいなってなワケでおハガキおまちしていますネ！（美奈子）

おハガキまってます！

〒103　東京都中央区日本橋浜町3－42－3
ソフトバンク㈱BEEP! メガドライブ編集部
「とれじゃあ　ふぁくとりい」○○コーナー係

※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

誌面ジャック!! メガドラサードパーティー やりたい放題

GAME ARTS の巻

ゲームアーツ業務日誌5

思い起こせば7年前、ゲームアーツに事務のお姉さんとして入社して初めてのタイトルがPC-8801SR版「シルフィード」だった。その頃はまだ会社も小さくて、社内ではいつどこにいても「シルフィード」の音楽が聞こえてきたっけ。3歩歩けば開発室で、開発状況もありありと伝わってきたもんだ。

そして今、会社も大きくなり、開発室まで30歩くらい歩くようになって、忙しさの合間に見るMEGA-CD版「シルフィード」／ こ……これはすばらしい!! 見るたびに新たな驚きと感動が!!

さて、今話題のポリゴン、フラクタルをたっぷり使っていることは、今までの記事でみなさんもよくご存じだと思いますけど、もっと単純に考えてなぜこのゲームはこんなに欲しくなるんでしょう？

まず、シューティングゲームとして絶対必要な要素、

①やっつける爽快感
②当たらなければやられないという当り前のことを、程良く調整してあるってことを念頭に置いてね。そして現在のTVゲームでは、ここまでやらなきゃ納得してもらえないというポイント。

①美しいデモ
②目が血走っちゃうようなスピード感
③迫力

そのすべてを 200%かなえてあります。

特にこの"迫力"ですね。破壊された隕石の破片が自分のほうに飛んできちゃって「どうやって避ければいいんだああ。当たるな～、当たるな～」って神様仏様に祈ったり、建物がひゅんひゅん耳元かすめてって、まるで朝寝刻しそうな時、渋滞路を 100km/hですり抜けしてるみたいな感覚。直角に下向きの方向転換した瞬間の"ぐわっ"って感じは、まるっきりジェットコースター。身体ごとよけちゃうことを考えると、NEWワンダーメガのコードレスジョイパッドは「シルフィード」に最適かもね。

とにかくできるだけ多くのみんなに画面を見てもらいたいな。見てもらえればわかるって。そろそろデモが全国のショップで流れ始めると思うので、ゲーム屋さんに行った時には、ビデオでの販促コーナーを注意して見ていただきたいものです。

新作ソフトスケジュールのページをチェックした人はもう気づかれてしまったと思うけど、発売日がちょびっと延びてしまいました。どひーごめんなさ～い。でも大幅に遅れることはありません。えっ？「ゲームアーツ、それ、得意じゃん」？ まあ、そう言わずに許して待っててね。

以上、「3Dシューティングは『シルフィード』。『シルフィード』やらずしてシューティングは語れなーい。シューティングに興味がない人でも、これだけはやって損はない／」と、全面的に「シルフィード」がお気に入り、オススメの"R"がお伝えしました。

SIMS シムス株式会社 の巻

ひょっとしたら たたり？

「シム通」ことシムス通信が休載になって2カ月が経ちましたが今度はここに登場しました(笑)。

さて、シムスでは現在「デビルバスター」と「真・女神転生」などを手掛けていますが、じつは前述の「デビルバスター」にはいろいろといわくがあるんです……。

当初、このゲームはアーケード用だったのですが、諸々の事情によりメガドラソフトに変更されました。そしてその間スタッフに思いがけないことが次々と起こったのです……(ヒュードロドロ)。

最初に起こったのは、プログラマーがヘモロイド(要は痔ですね)にかかってしまい、あげくのはてに入院に至るといったものでした。

その後、他に2名も同じ病にかかっています……。

次にグラフィックの担当者が原因不明の熱に侵されて倒れ、きわめつけに、あるプランナーは夜寝ている時に、何かぐにゃっとしたものに触れる災難にあいました。何かな？と思い、布団の中を調べるとそこにはなんと、直径2cm長さ6cm程度の巨大な青虫(？)がいたのでした(おえっ)。

きゃあああー!! と叫んだかどうかは定かではありませんが、翌日そのプランナーの顔はゲッソリと青ざめていました(笑)。当人にとっては大事件でも、これはなんか笑っちゃいます。

だが、不幸な事件はまだ続きます(笑)。なんと今度は開発中に関発用基板が原因不明で燃えてしまったのです。……そんなこんなで、「悪魔」のたたり(？)を恐れたプロジェクトのメンバーは、全員で御払いに行くことになりました。

で、一応御払いも終わり、プロジェクトも進行しましたが、突如企画がメガドラになったこと以外は、とりあえず何事もなく過ぎ去っていき……と思ったら、またもや異変が続出しだしました。

なんと、今度はプランナーの咽にできものができて入院してしまい、手術をするはめにまで至ってしまったのです。

この後、子宮炎症に悩まされるグラフィック、座骨神経痛に悩まされるプログラマー、へんとうせんが腫れることに悩まされるプログラマー等続出しましたが、自称「悪魔」と言っている中途の新人の彼女だけには何事もないのです……？（しかし悪魔が悪魔退治のゲームを作るとは(笑)）。

というわけで、現在「真・女神転生」のプロジェクトも着々と進行しているのですが(おもちゃショーにも出てたはず)、現在この原稿を書いている段階でも「真・女神転生」のチームは御払いに行くかどうかを真剣に悩んでいます(笑)。

(LEHTO)

今後ともよろしく

【誌面ジャック大歓迎／】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面をご提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックをご希望するメーカーさんは(→)

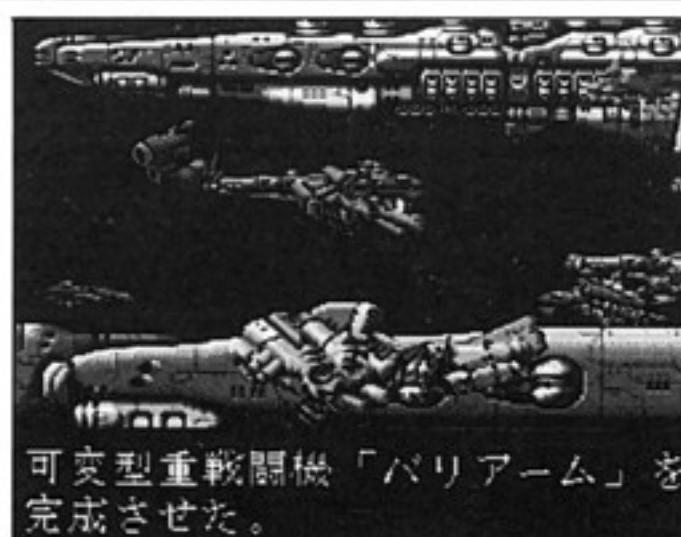
コーナー SCENE10

いつのまにか10回目を迎えてしまったやりたい放題コーナーだけど、今月もやっぱり好き放題やってもらっちゃうぞ。今月は帰ってきたシムス通信……じゃなくて、シムスの他、あのヒューマンも初登場だ。ふだんは聞けないメーカーさんの声を存分に聞いてやってね。

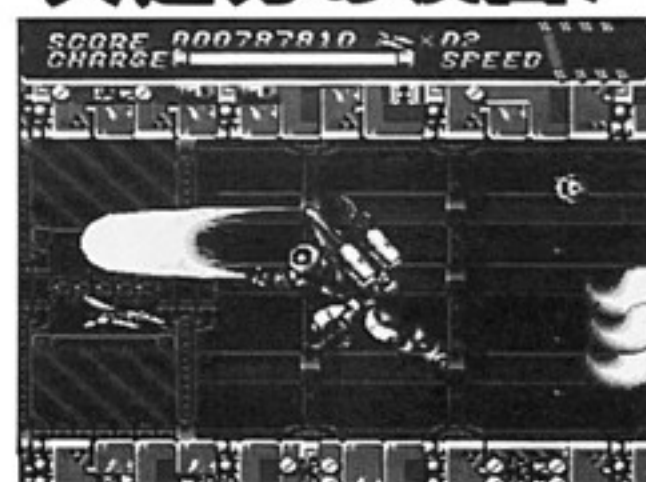
HUMAN ENTERTAINMENT HUMANの巻

久々の自信作ですっ！

はじめまして、この春からヒューマンの広報を担当することになった熊谷こと「くまきち」です。これからは私が、メガドラファンしかもヒューマンファンという方々にホットな情報を提供させていただきます。メガドラでヒューマンのゲームをやりたいというユーザーには、朗報だよ（それにしてもヒューマンがメガドラ用のゲームを出すのは久しぶりだなぁ…）。

さて今回は、ヒューマン初のシューティングゲーム「バリアーム」を紹介させていただきます。ユーザーの中には「ヒューマンはスポーツゲームしかできないんじゃないの？」なーんて心配している人も多いと思うけど、大丈夫です。なんとこの「バリアーム」は、企画から制作まですべて《メガドラ大好き人間》が集まって創ったゲームなのです。しかもこの開発チームのスゴイところは、他のゲームはもとより、メガドラのゲームをすべてやり尽くしているということです。だから、メガドラの特徴をすべて知り尽くしているといっても過言ではありません。本当にメガドラを愛している人間の集団が創ったゲームだから、メガドラファンにはたまらないデキに仕上がっています。これからBEメガ誌上を賑わすことになるから、発売まで楽しみに待っててくれ。

可変型重戦闘機「バリアーム」を完成させた。

大迫力の演出！

必見 カッコ良すぎるオープニングデモ 注目

RIOTの巻

閃光・雷撃・加速装置！ これで決まりだ！リラルルルー！

皆さん大変長らくお待たせしました！ ついに「Aランクサンダー」と「サイボーグ009」が発売されるぞ！ 「Aランクサンダー」が6月25日発売で、「サイボーグ009」が7月中には必ず発売することが確実です！（ここまで言っといて、急遽発売延期なんてことはないだろーな？）まっ！ 何はともあれRIOTとしては、1年ぶりのMEGA-CDでの発売になります。そう！ 1年前の6月19日にあの「魔法の少女シルキーリップ」が発売されているよね。一見、単なるギャルゲーに見える「シルキーリップ」だけど、じつはMEGA-CDの隠れた名作といっても、けっして過言ではないゲームなんだぞ（プレイしていない人はぜひやってみておくれ）！

そして、今回この「リップ」をバージョンUPして登場したのが「Aランクサンダー」というわけだ！ 子門真人さんの主題歌も、も一最高だぜ！

お詫びとクイズ!!

話は変わりますが、『BEEP！メガドライブ』3月号のBEメガドッグレースにて「Aランクサンダー」の評価が掲載されましたが、その後「Aランクサンダー」もかなり手が加わりました。発売日が延びたことに関して、編集部の方々及び読者の皆さんに多大なご迷惑を掛けてしまい誠に申し訳ないと切に思う次第です。今後はこのような不手際が起こらないように慎重に取り組みたいと思います。で、突然ですが、ここで問題です。

●問①写真の人物は誰でしょう？

●問②写真の009にはとてつもない最終兵器が隠されています。さて、それはなんでしょうか？ A～Dの中から選んでください。

A. ボタンを押すと首が飛ぶ。
B. ボタンを押すと腕が飛ぶ。
C. ボタンを押すと体がバラバラになる。
D. 手で胸を開け、その中に怪しげな穴があり、その穴にミサイルを入れ、ボタンを押すとミサイルが飛びだす。

問題①、②の答えと「Aランクサンダー」「サイボーグ009」のご意見・ご感想をお書きになって下記の住所までお送りください。抽選で2名様に写真の人物のサイン色紙とRIOTオリジナルテレカをプレゼントしちゃいます。

あてさき
東京都豊島区北大塚 2-10-6
6セントラルビル6F
(株)日本テレネット 私は遠藤笑二朗だ！ 係まで

どしどし応募してねー（2001年に蘭が咲く、がんばれ太郎ちゃん！ By BOW）

編集担当者まで気軽にご依頼ください。なおジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方は責任を負いかねますので、ご了承ください(笑)。来月も楽しみにしてていいぞ（？）

サンタのS端子ユニット

品名	価格
S-01(MD1用)	3,500円
S-02(MD2用)	3,500円
Sケーブル(1.5m)	800円
オーディオコード(1.5m)	400円
ヘッドフォンコード(1.5m)	400円

SEGA専門店
全商品税込!!

サ★ンタ

今MD1がお買得!なんと8,000円!
プラスワン(MD1+ソニック1)も
なんと9,000円に!お早めに!!

郵便振替番号　東京5-708150(有)サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

☎03-3258-9051〈代表〉
〒101東京都千代田区鍛冶町1-10-4丸石ビル

※商品は全て新品です。※新作ソフトは発売日にお届けいたします。●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

サンタのおススメ 特別コーナー セット価格

Ⓐ3本で3,000円	Ⓑ3本で5,000円	Ⓒ3本で6,000円
アートアライブ	ゲイングランド	アークスオデッセイ
A列車で行こう	コラムス	SDヴァリス
ゴーストバスターズ	三国志列伝	エイリアンストーム
サンダーフォックス	シャイニング&ザ・ダクネス	ギャラクシーフォースII
斬	シャドーオブ・ザ・ビースト	キングコロッサス
シャドーダンサー	ジョーモンタナI	スーパーモナコGP I
太平記	ジョーモンタナII	スーパーモナコGP II
バトルゴルファー唯	スパイダーマン	ストームロード
ブルーアルマナック	ソニックI	ゼロウィング
フェリオス	ダブルドラゴンII	ターボアウトラン
ブロックアウト	ディノランド	ドナルドダック
ファステストI	デビッドRバスケットボール	忍者武雷伝説
ファンタジア	トージャム&アール	ベアナックル
ポピュラス	ドッジ弾平	港のトレイジア
まじかるハット	バハムート戦記	夢幻戦士ヴァリス
ムーンウォーカー	ひょっこりひょうたん島	CDアーネストエバンズ
メガトラックス	ボナンザ	CDクイズスクランブル
モンスターレア	マスターオブモンスター	CDソルフィース
GGエターナルレジェンド	モンスターワールドIII	CD天下布武
GGギアスタジアム	レンタヒーロー	CDノスタルジア
GGザ・プロ野球	ワニワニワールド	CDフェイエリア
売切れゴメン!! お早めに!	GGアーリエル	
	CDヘビーノバ	

新作コーナー

タイトル	価格	タイトル	価格
LHXアタックチョッパー 6/4	6,200円	ストリートファイターII' 未定	☎
エクスランザー 5/28	4,600円	スノーブラザーズ 5/28	5,500円
エリミネートダウン 6/25	6,000円	スラップファイト 6/11	5,500円
ゴールデンアックスIII 6/25	4,600円	スーパー忍 7/23	4,600円
Jリーグストライカー 6/1	6,200円	太閤立志伝 5/28	9,000円
雀皇登竜門 未定	4,600円	トッププロゴルフII 6/25	6,000円
スティールダロンズ 6/25	4,600円	パワーモンガー 6/18	6,200円

メガドライブソフトラインナップ

タイトル	価格	タイトル	価格	タイトル	価格
アウトラン	3,800円	SDヴァリス	2,800円	ゲイングランド	2,000円
アウトラン2019	5,800円	F1サーカスMD	2,800円	コラムス	2,000円
蒼き狼と白き牝鹿(ジンギスカン)	8,800円	NBAバスケット	4,800円	ゴーストバスターズ	1,000円
アークスオデッセイ	3,000円	エレメンタルマスター	3,000円	ゴールデンアックスII	2,800円
アドバンスド大戦略	4,000円	カース	1,500円	サイドポケット	5,500円
ART ALIVE	2,000円	カメレオンキッド	2,000円	サイオブレード	2,800円
アトミックロボキッド	2,000円	ガイアレス	2,800円	サンダーフォースIII	3,000円
アリシアドラグーン	4,800円	餓狼伝説 4/23	6,000円	サンダープロレスリング列伝	2,000円
アローフラッシュ	2,000円	ギャラクシーフォースII	2,800円	サンダーフォックス	1,500円
アンデッドライン	4,800円	球界道中記	2,800円	三国志	2,000円
ヴァリスIII	2,800円	究極タイガー	2,000円	三国志II	3,800円
ヴァーミリオン	2,000円	キングコロッサス	3,000円	斬～夜叉円舞曲	1,800円
ヴィクセン357	5,800円	キングサーモン	4,600円	G-LOC	4,600円
ウィプラッシュ	1,500円	空牙	3,800円	シーザーの野望II	4,800円
ヴェリテックス	2,000円	クラックダウン	2,000円	シャドーオブザビースト	2,000円
ヴォルフォード	2,000円	グランドスラム	4,500円	シャドーダンサー	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円	クライング	3,800円	シャイニング&ザダクネス	2,000円
エアーマネジメント	6,800円	グラナダ	2,000円	シャイニングフォース	3,800円
エイリアンストーム	2,800円	クルーボール	4,600円	邪神ドラクリス	2,000円
A列車で行こう	2,000円	クールドバスター	4,800円	ジャンクション	2,000円
エグザイル	3,800円	グレイランサー	5,200円	上海III	4,000円

タイトル	価格	タイトル	価格
ジュエルマスター	2,000円	バットマンリターンズ	4,600円
Jリーグサッカー	5,500円	バトルトード	4,600円
JUJU伝説	3,000円	バトルマニア	2,800円
将棋の星	3,000円	バトルゴルファー唯	1,500円
ジョーモンタナF	2,000円	バトレイバー	4,800円
ジョーモンタナII	2,000円	バハムート戦記	2,000円
ジノーグ	2,800円	バーニングフォース	2,800円
修羅の門	3,800円	PGAゴルフ2	5,800円
紫禁城	2,000円	ビーストウォリアーズ	3,800円
スーパーH・Q	3,800円	ひょっこりひょうたん島	2,000円
スーパーモナコGP	2,800円	ブロフットボール	3,800円
スーパーモナコGPII	3,800円	ブロホッケー	3,800円
スプラッターハウスII	3,800円	ふしぎの海のナディア	4,800円
スプラッターハウスIII	4,600円	ファステストI	2,000円
スペースハリアーII	3,000円	ファンタジア	2,000円
スライムワールド	3,800円	ファイヤムスタング	3,000円
ストライダー飛竜	3,800円	ファンタシスタIII	2,000円
ストームロード	2,800円	フェリオス	1,500円
ストリートスマート	3,800円	ぷよぷよ	3,300円
スーパーエアウルフ	3,000円	ブルーアルマナック	2,800円
スーパーハイドライド	2,000円	ブロックアウト	2,000円
スタークルーザー	2,800円	ヘビーユニット	2,000円
スパイダーマン	2,000円	ペーパーボーイ	3,800円
スピードボール2	4,000円	ベアナックル	2,800円
スペースインベーダー	1,500円	ベアナックルII	4,800円
ゼロウィング	2,800円	ヘルファイヤー	2,000円
セイントソード	2,000円	北斗の拳	3,000円
戦場の狼II	2,800円	ポピュラス	2,000円
ソニックI	2,000円	ボナンザブラザーズ	2,000円
ソニックII	4,600円	ホリフィールドボクシング	3,800円
ソーサルキングダム	3,000円	ボールジャックス	4,000円
大航海時代	6,000円	マスターオブモンスター	2,000円
ダブルドラゴンII	3,000円	マスターズゴルフ	2,800円
ダイナマイトデューク	3,000円	まじかるタルるートくん	2,600円
太平記	2,000円	まじかるハット	1,500円
ダイナブラザーズ	5,800円	マジンサーガ	4,600円
大魔界村	3,000円	マスターオブウェポン	2,800円
ターボアウトラン	3,600円	マーベルランド	2,800円
タスクフォースEX	3,000円	魔物ハンター妖子	2,800円
タズマニア	3,800円	港のトレイジア	3,000円
ダーナ	3,000円	ミッキーマウス	3,000円
チェルノブ	4,800円	ミッキー&ドナルド	4,600円
ちびまる子ちゃん	2,800円	武者アレスタ	4,500円
ツインクルテール	4,800円	夢幻戦士ヴァリス	3,800円
TMNTシュレッダー	4,600円	ムーンウォーカー	2,000円
デザートストライク	6,200円	メガトラックス	2,000円
デンジャラスシード	2,800円	メガロマニア	4,800円
ディックトレーシー	1,500円	モンスターレア	1,000円
ディノランド	2,000円	モンスターワールドIII	2,800円
テクモワールドカップ	2,800円	ヨーロッパ戦線	9,000円
デビッドRバスケットボール	2,400円	乱世の覇者	5,900円
トッププロゴルフ	4,800円	ランドストーカー	4,800円
トージャム&アール	2,000円	雷電伝説	3,000円
ドナルドダック	2,800円	ルナーク	3,000円
ドリームチームUSA	3,800円	レッスルボール	4,300円
ドッジ弾平	2,600円	レッスルウォー	2,800円
中嶋悟のF1ヒーロー	3,800円	レンタヒーロー	2,000円
中嶋F1グランプリ	3,800円	ロードラッシュ	5,500円
中嶋スーパーライセンス	4,800円	ロイヤルブラッド	6,800円
忍者武雷伝説	3,000円	ロードブラスターズ	2,800円
熱血ドッジサッカー編	2,800円	ローリングサンダーII	2,000円
信長の野望	4,800円	ワードナーの森	2,000円
パチンコクーニャン	4,800円	ワニワニワールド	2,000円
バッドオーメン	2,800円	ワールドカップサッカー	2,800円

メガドライブII 10,500

品名	価格	品名	価格
6Bパッド	2,000円	セガマウス 4/23	3,500円
クラスタースティックE'S	4,800円	RF II	1,600円
ビデオ入力コードI	800円	XMD2	4,900円
ACアダプター	1,200円	メガコマンダー	2,200円
ステレオDINコード	1,600円	セガタップ 4/23	2,500円
メガブラスターパッド	2,000円		

タイトル	価格	タイトル	価格
アイルロード	5,500円	メガCD II ☎ さらにおまけでウッドストック付	
アフターバーナーIII	5,900円		
Aランクサンダー6/11	5,200円		
アークスI、II、III 6/25	6,200円	ナイトストライカー5/28	5,500円
アーネストエバンス	2,800円	忍者ウォーリアーズ(CD付き)	5,500円
アネット再び	5,500円	ノスタルジア	3,000円
ウルフチャイルド	5,500円	バックアップRAM	4,600円
ウッドストック	1,000円	ブラックホールアサルトCD付き	3,000円
ぎゅわんぶらあ2	5,500円	フェイエリア	3,800円
クイズスクランブル	2,800円	ブライ	4,800円
クラシックディスク	2,200円	プリンスオブペルシャ	3,000円
幻影都市	3,600円	プロ野球CD	5,500円
コズミック・ファンタジー	2,800円	ファイナルファイト	5,800円
サイボーグ009 6/11	5,500円	ヘビーノバ	2,000円
3×3EYES7/23	6,200円	Vay～流星の鎧～6月未定	5,500円
サンダーストームFX	4,800円	ポップンランド6/30	5,500円
シムアース	5,500円	ゆみみみっくす	5,500円
シュヴァルツシルト6/25	5,500円	ライズオブザドラゴン	4,600円
シルキーリップ	5,100円	らんま1/2	5,800円
シルフィード8/初	6,200円	LUNAR	4,800円
CD三国志	11,000円	ロードブラスターFX	5,500円
スイッチ	6,200円	笑うせぇるすまん 未定	5,500円
ソルフィース	3,800円	ワンダードッグ	3,800円
タイムギャル	5,500円		
ダークウィザード 未定	4,600円		
天舞メガCD	5,800円		
デトネイター・オーガン	4,800円		
デス・ブリンガー	4,800円		
デバステイター5/28	5,500円		
天下布武	3,000円		
電忍アレスタ	3,800円		

ゲーム・ギア 12,000円

品名	価格
チューナーパック	9,500円
バッテリーパック	4,800円
ビッグウィンドー	1,800円
カーアダプター	2,500円
AVケーブル	800円
対戦ケーブル	1,000円

1,200円コーナー
ギアースタジアム
斬ギア

1,800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル

2,000円コーナー
アウトラン
アーリエル
ウディーポップ
エターナルレジェンド
がんばれゴルビー
サイキックワールド
自己中心派
オリンピックゴールド
ジョーモンタナF
スペースハリア3

2,300円コーナー
ウインブルドン
クニちゃんのゲーム天国
ゲーム天国II
紫禁城
チャックロック
ドナルドダック
バット&パター
ハレーウォーズ
ファンタシスター外伝
ぷよぷよ
ベアナックル
ポップブレーカー
琉球
ドラえもん

2,600円コーナー
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ソニックII
まじかるタルるート
ミッキークリスタル

モナコGPII

3,300円コーナー
GGリーグ
GGキック&ラッシュ

3,700円コーナー
シャイニングフォース外伝
シャダムクルセイダー
シャイニングフォース外伝II

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配送になります)●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。
●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
●FAXでのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051　受付10:00～20:00)
●書留の場合はおつりのないようにお願いします。　●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

BE-MEGA HOT MENU PART2

BEメガホットメニュー

ファンタシースターⅣ

洞窟の造りに期待したいぞ!!

完成度ゲージ 55% 1人プレイのみ

●セガ
●年内発売予定
●価格未定
●RPG
●16M

モタビアに点在する3つの村を紹介!!

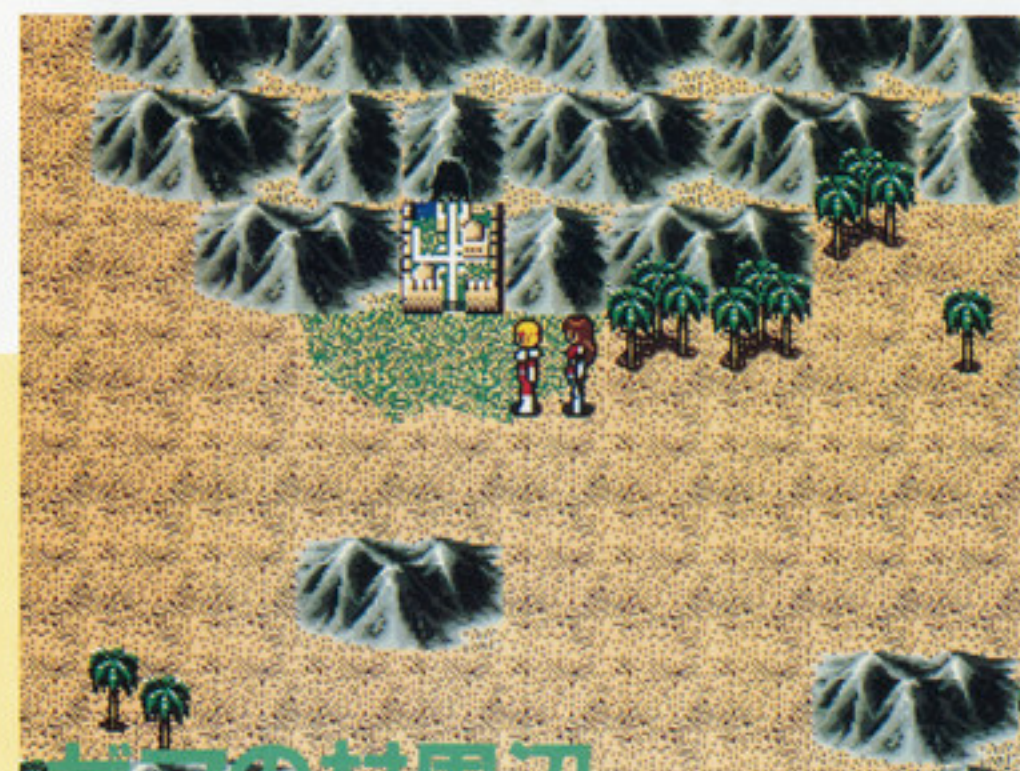
今月はモタビア星にある村々を紹介しよう。下に載せた3つの村は、どれもゲーム前半部に登場するものばかり。砂漠の中の村とは言え、緑も水源もある。これでモンスターさえいなければ、住みやすいことだろう。いろんな人々が、きっと困っているにちがいない。早く解決してあげたいよね。

今回、ダンジョンの写真も入手したけど、その造りにも大いに期待したい。なにせこんな〝洞窟〟っぽい雰囲気は、今までなかったもんね。他のダンジョンも期待したいぞ。

複雑そ〜な洞窟

通路が入り乱れていそうな雰囲気が、バシバシ伝わってくるダンジョン。〝洞窟〟は、こうでなくっちゃね。

またもや新キャラ登場 フレナ

おとなしそうな雰囲気の、かわいらしい少女。でもその実体は、強固な作りのアンドロイドだ。今までにもたくさんの登場人物を紹介したけど、まだまだ新キャラが出てくる。いったいパーティーは何人編成になるんだろう。8人編成も夢じゃない!?

ゼマの村周辺

ゲーム前半部に登場する村。村の後方には、洞窟の入り口が見える。どうやらこの村には、洞窟に通じる道があるようだ。

マイルの村

畑や井戸があるところを見ると、この村はオアシスの恩恵を受けているようだ。武器・防具屋の看板も見られる。

クルップの村

村の中を川が流れるほど、水が豊富にある。砂漠化が進むモタビアには、めずらしい土地だ。ここには宿屋が設置されている。

サージングオーラ

魔法システムをちょっと体験！

完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●RPG
●16M＋BB

スペルキャスティングシステムとは!?

いのまたむつみデザインの個性的なキャラクターと、独自な魔法システムが特徴の「サージングオーラ」。今回は、新しい画面写真は入手できなかったが、「サージングオーラ」最大の特徴である〝スペルキャスティングシステム〟と呼ばれる魔法システムのイメージイラストを紹介しよう。ちなみにこのシステムは、威力によって詠唱(えいしょう)時間が異なる魔法呪文が画面上にリアルタイムに表示され、プレイヤーは、その画面に表示される呪文を判断して対抗措置をとることができるといったもの。現実の魔法（？）に即した、しかも魔法戦闘をリアルに楽しめる「サージングオーラ」ならではの新システムなのだ。来月には新しい画面写真も掲載できると思うので期待してね!?

モンスターと遭遇！

呪文詠唱！

実践・魔法詠唱講座

「サージングオーラ」のユニークなスペルキャスティングシステムの雰囲気を存分に味わっていただくため連続イラストを掲載するぞ。ゲーム中の戦闘の流れを想像してほしい。イラストは、セガ開発チームが起こしたものだ。

壱 雨の中、パーティーは進んで行く。プロテクションの呪法をかけたので防御力は上がっている。この呪文は、まる1日効果が続くので、安心だ……。

弐 キュアの呪文を詠唱中、モンスターが出現！ 前列に1匹、中列に2匹、後列に1匹の集団だ。ただちに剣士のシルクが前列の敵に向かい突進して行った。

参 ムウはファイアーボールの詠唱を始める。しかしその途中、中列の敵が前に躍り出た。呪文を唱えているときは無防備だ。剣士バラムがムウを護る！

四 ……その力を持ちて邪悪なる者を討て！ ファイアーボール!! 火の玉が前列の1匹に命中！ しかし、雨のせいか威力に欠け敵は絶命せず、瀕死の状態。

五 その時、後列の敵が呪文を唱えた!! ……あの呪文はデススペル！ ムウは呪文を聞き、それが危険な死の呪文と気づいた。何とか阻止しなければ……。

六 ……まだ間に合うかもしれない……。幸いデススペル詠唱には時間がかかる。ムウはカウンターアンホーリーを唱えた。間に合えば敵呪文を無力化できるはずだ。

© 1993 MUTUMI INOMATA

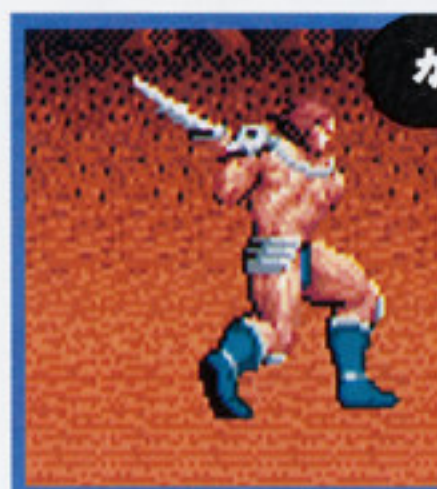
ゴールデンアックスIII

2人で協力すれば楽しさ255倍(当社比)

完成度ゲージ 100% 2人同時・対戦プレイあり

- セガ
- 6月25日発売予定
- 6,800円
- ACT
- 8M

ゴールデンアックスを取り戻すために4人の勇者たちが立ち上がる

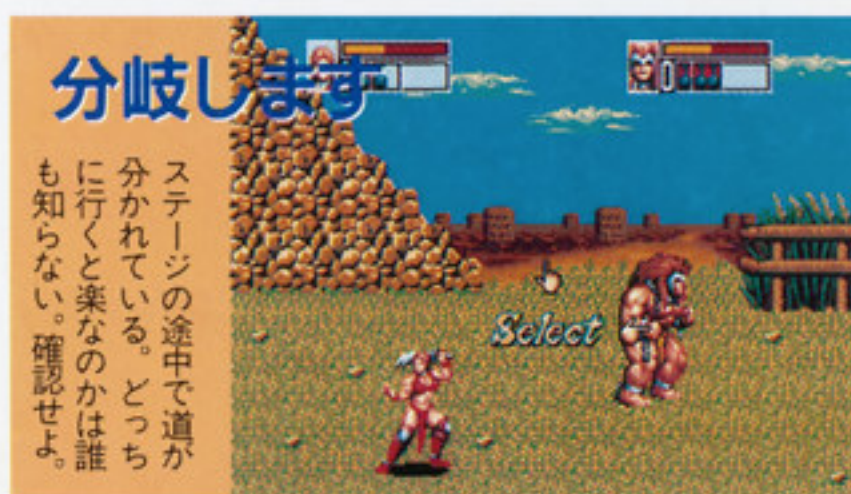
メガドライブの名作アクションとして今も語り継がれている「ゴールデンアックス」の3作目が発表されるぞ。前作と違うところは、主人公キャラクターが4人になったことだ。それも追加ではなく総入れ替え。まったく違う面子になっている。そして、新しいキャラクターたちは離れている相手を攻撃したり、2人で協力して強烈な技や魔法を使えるようになったりと、できることが多すぎて困ってしまうぐらい自由度の高いゲームになった。前作を知らない人でも十分に楽しめるぞ。

カイン=グリンダー
バトルソードの扱いになれた傭兵。水の魔法を使う。

プラウド=クラッガー
巨人族の末裔。力だけなら誰にも負けないパワー野郎だ。岩の魔法を使いこなす。

サラ=バーン
青龍刀を振り回す元旅芸人。すばやい動きで舞うように敵を切り裂く。火の魔法を使う。

クロノス=イビル=レート
魔王ダムドの呪いで獣人にされた。霧の魔法を使う。

謎の魔王ダムド=ヘルストライクの軍団は比類なく強いのだ

今度の倒すべき相手は、魔王ダムド=ヘルストライク軍団だ。敵も強力になったが、その分扱えるキャラクターも強くなっているぞ。どう操作すればどんな技を使うか、これさえわかれば怖いものなど微塵もない。ちと操作は複雑だけど、離れている相手に攻撃する方法は必ず覚えておこう。きっと役に立つハズ。

分岐します
ステージの途中で道が分かれている。どっちに行くと楽なのかは誰も知らない。確認せよ。

2人がうなずくと友情パワーがほとばしる!
2人で一緒に遊んだ場合、操作キャラクター達が目を合わせてうなずく時がある。この時、どちらか一方の攻撃ボタンを押すと強力な協力技が使える。また、うなずいた時にどちらかが魔法を使えば、1人で使える最高魔法よりさらに強力な合体魔法が使えるぞ。2人の力で悪を粉砕しよう。

いくぜっ!! いくわよ!!

スーパーな技と魔法が!

シーフくんをいたぶり
魔法のツボを持ち逃げするシーフ。そんな犯罪者は成敗してやろう。ツボは奪回すること。

乗り物もあるっす
動物に乗れば、攻撃ボタンで動物の口から攻撃用武器が放出される。ちょっとズルイけどね。

落ちたら怖い
魔王軍団とはいろいろな場所で戦う。ここは車の上での戦いだ。落ちると非常に痛い。

とにかく殴れ
ダッシュして攻撃するのが効果的だ。ただし間合いを間違えると無意味だけど。

強いヤツは間合いに注意

メーカーさんからひとこと
豪快! 怒濤の格闘アクション第3弾。新キャラ4人を加え、格闘シーンを盛り上げます。また最大の見せ場である魔法の使用。今回はキャラクターどうしの魔法を合わせる"合体魔法"の使用が可能です。キャラクターの組み合わせにより、数々の魔法が楽しめます。

©1993 SEGA

ロケットナイト アドベンチャーズ

アッチコッチ飛びまくり スパークスターの大冒険

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●コナミ
●8月6日発売予定
●7,800円
●ACT
●8M

平和な王国にある日突然悪の魔の手が

コナミ開発スタッフの必死の努力が実りついに完成となった「ロケットナイト アドベンチャーズ」。ぜーんぶ見たい気持ちもわかるけど、今回は3面から5面までをたっぷりと紹介するぞ。楽しみはゆっくり味わったほうがいいでしょ。

ところでスパークスターはなぜ過酷な冒険に出たのか。オープニングを見ながらおさらいしてみよう。平和なゼピュロス王国をある日突然ブタの軍勢が襲ったのだ。

城が襲われ

お姫様がさらわれた

追えスパークスター

STAGE 3 熱くても歩いていこう!!

宿敵アクセルギアにお姫さまをさらわれてしまった。スパークスターはお姫さまを助けるべく、そして宿敵との決着をつけるべく、ロケットで後を追う。

さてステージ3最初の難関はイキナリやってくる。画面の手前にある岩のせいで足場が見えなくなってしまう。頼りは溶岩面に写る足場の姿だけ。ただしその上下にも注意! 触れると即死だ。

次は"安全な"水の中へ。自由自在に泳げるが、嵐が来ているように波が高い。しかも障害物が多いので、波の上下するタイミングを見極めて先に進もう。

さらに深い場所へ足を踏み入れると、そこで待っていたのはカニだった。と思ったら、やっぱりブタが操る中ボスメカだ。ハサミに集中攻撃し、破壊してしまおう。

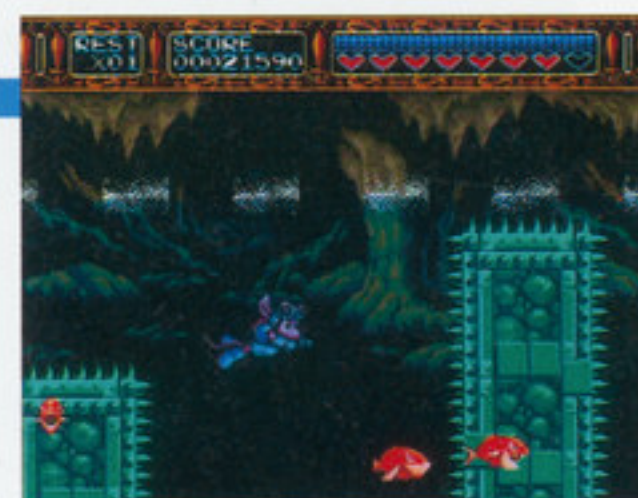
メカガニを倒すと、やっと地上に戻れる。しかし溶岩のおかげで先に進めない。ふと見ると、なにやらアヤシゲなメカが。どこかで見たこのメカに乗れば、溶岩も気にせず進むことができるぞ。ただし落ちると痛いので注意。

この後、大ボスが登場する。こいつはホントに手ごわいぞ。

これはNan?Da

一体コレはナニモノだ? しかし先は溶岩地帯で、歩いてはもちろん、飛んでも渡れない。

思い切って乗ってみたら、思いのほか便利なマシン。操縦も不要で勝手に進む。しかし天井のトゲには注意しよう。

画面手前の岩がジャマで見通しが非常に悪い。しかも真っ赤な溶岩に触ると即死だ。溶岩に写った地形を頼りに、少しずつジャンプして進まなければならない。

大きく上下する波をちゃんと把握しないと、周囲のトゲにぶつかっちゃう。

カニの中ボス

○○の大ボス?

まるで水中専用に作られたような中ボスや大ボスメカにスパークスターは苦しめられる。

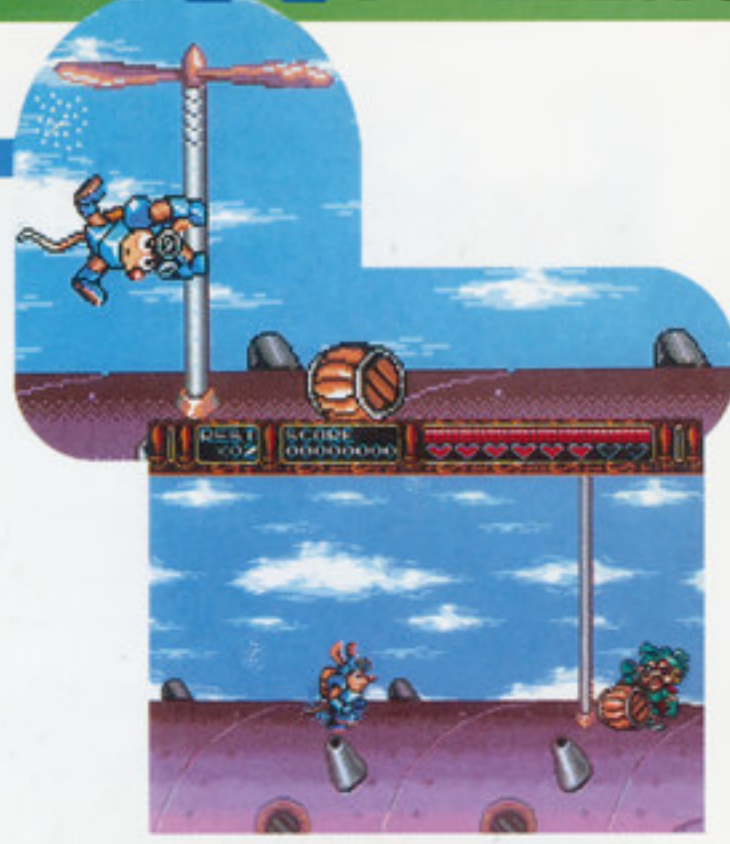
©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

STAGE 4 見上げれば敵戦艦と白い雲…

空高く逃げてしまったアクセルギアの飛行船にはもう追いつけないとあきらめかけていた。その時ゼピロス王国の国王が助け船を出してくれた。でも飛行機ではなく大砲。これでスパークスターを打ち上げるとはすごい国王だこと。まあなんとか船に飛びつくと、目の前にお姫様が！ ヤッタと思ったら……。スパークスターの純真な心は傷つけられた、かどうかはわからないがもう許せん。後を追い、飛行船の外側に出よう。機上は強風で操作しにくい。しかもヤツは樽を投げつけてくる。絶対倒せ！

コックピットをのぞき込むとこんどこそホントにお姫様が。ここで気を許したらたいへん、まっ逆さまだぞ。船の下部を、シッポでぶらさがりながら上手に進もう。途中に登場する中ボスは爆弾兵をうまく利用してたおせ！

お姫さまに化けていたヤツが、爆弾で攻撃してくる。剣で爆弾を投げ返してしまえ。

敵は船の上部へ逃げてしまったようだ。ロケットアタックでどこまでも追いかけろ。

お姫さまとアクセルはコックピットにいるぞ。

船の下部には中ボスが待ちかまえている。爆弾兵を落としつつロケットアタックで攻撃せよ。

STAGE 5 来た ここがデボチンデス帝国だ

切り放され落下を始めた飛行船からロケットブースターで脱出し、逃げたアクセルを追うスパークスター。ついに敵の本拠地にやってきた。しかし行く手を雨のような巨大なミサイルが阻む。さらにどこかで見たようなメカに乗ったブタたちが、次々に登場してくる。これらの敵を始末しないと、先に進めないのだ。

アクセルギアが逃げ込んだらしい城も数々の罠が待ちかまえていた。まず硬い装甲に守られた兵士が登場する。どうせ攻撃しても倒せないし、どこかにある出口を見つけて脱出するしか方法はなさそうだ。この後にも、上から迫る壁に挟まれそうになったり、飛行するヘンな乗り物で出口を探したりと、数々の冒険がある。そしてついに宿敵アクセルギアが登場するのだ。

たくさんのミサイルをよけつつ、先を急ぐスパークスターの雄姿。

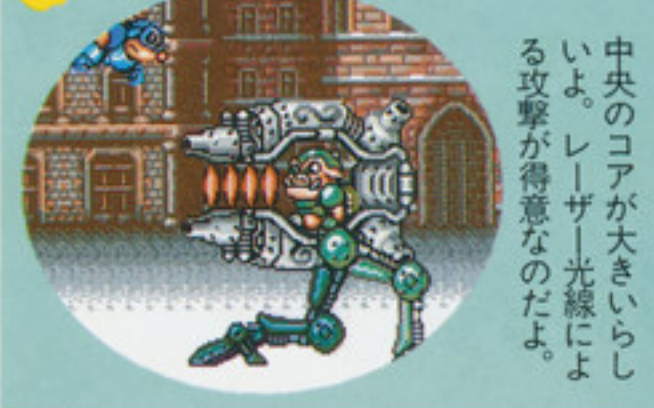
風船に乗って現れるブタさんたち。やっぱりマヌケな顔。

マヌケさ加減なら、スパークスターも負けてはいない!?

迷路のような通路を、敵より先に出口まで進むのだ。

矢印つきの玉を叩くと、その方向に乗り物が動くぞ。

QUIZ 私は誰でしょう!?

コナミファンでなくても、私たちに見覚えがある人、いるんじゃない？

中央のコアが大きいらしいよ。レーザー光線による攻撃が得意なのだよ。

4本の多関節な足（腕？）がチャームポイント。グルグルまわしてやろう。

メーカーさんからひとこと

発売を記念してスパークスターのオリジナルグッズが当たるキャンペーンを実施します。詳しい内容はＢＥメガなどの雑誌広告や、店頭で配布されるチラシに載っていますから見てくださいね。たくさんのご応募待ってまーす。

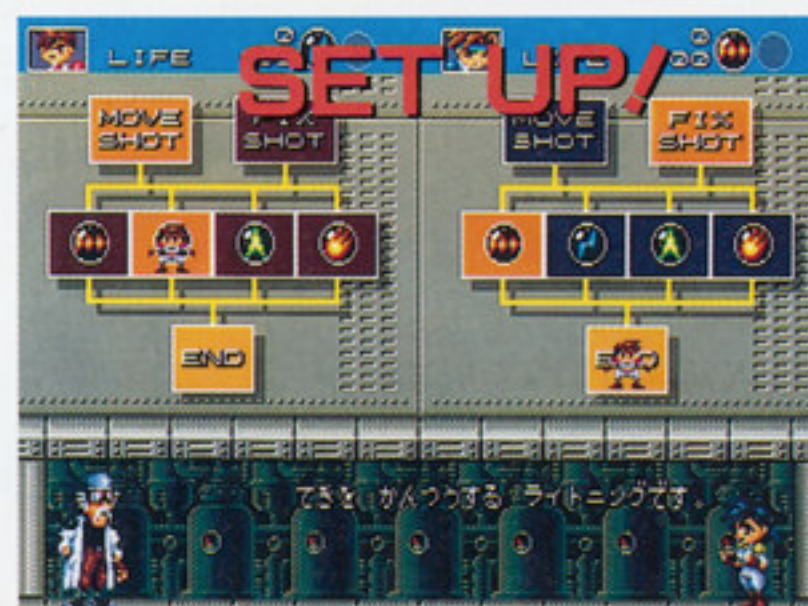
ガンスター ヒーローズ

中盤でこんなに盛り上がっちゃっていいのかな〜

完成度ゲージ 90% 2人同時プレイあり

- セガ
- 9月発売予定
- 6,800円(予価)
- ACT
- 8M

この濃密さには宇宙人もビックリだ!!

先月号の紹介で、この「ガンスター　ヒーローズ」のスゴさの片鱗（へんりん）が読者諸君に伝わったことと思う。開発作業は現在大詰め。これまでにもメガドラには意欲作が数多くあったけど、そのほとんどが後半面に進むにしたがって息切れしたり、ラストがあっけないものだった。だけど「ガンスター」の度胆（どぎも）を抜くプログラム技術や演出は、この先のステージも弱まるどころか、最終面まで昇り調子で突っ走っていくぞ！　今回紹介する3〜4ステージも見てのとおりの密度の濃さ。発売まで我慢できるか!?

現在は最初の選択画面もでき、完成に近づきつつある。ここでは、動きながらショットを撃てるモードと、撃っている間はキャラが立ち止まるモードが選べるぞ。

STAGE 3

ハッスルオヤジの大作大佐（だいさく）再び！巨大空中戦艦から秘石を奪回せよ

秘石を運び去ろうとしているGIオレンジを追う2人。戦艦が飛び立つ前に乗れ！

飛び立った戦艦は一気に雲を突き抜けた！もう後戻りは許されない。

飛行ユニットを装備したザコがひっきりなしに登場。艦上に乗っても安心するひまはない。

全貌が見渡せないほど巨大な戦艦だけに浮力を得るプロペラもでかい。回転するさまも豪快だ。

中ボス スワッピング レッグ

兵士がスクワットで動かす自走式砲台。特許出願中の兵器だ（大ウソ）。

拳を天高く振り上げ、熱狂的に撃ってくるヤツら。人間ってえのは徒党を組むと凶暴化するもんだ。

帝国軍幹部に見る管理職者の 陰と陽

中ボス スマッシュ大作大佐（さびしがり屋の出たがり中年）

【スマッシュ大作】階級は大佐。真紅の軍服に身を包み、常に部下にいいところを見せたがっているが、ステージ2に見られる悪業三昧のためか、信頼はペラペラに薄い。こういうのって実社会にもたまにいるよね。

甲板の端にはまたもやスマッシュ大作が！ジェット推進で高速化した動きにものを言わせて、リターンマッチを挑んでくる。

大ボス GIオレンジ（巨大戦艦艦長兼4幹部の一員）

大作がやられると、任せておけといわんばかりに登場するオレンジ。逆三角形の上半身がご自慢？

【GIオレンジ】4幹部と艦長を兼任。プロペラにつかまり、その回転を利用しての攻撃や、音速で突っ込むタックルなど、パワーと行動力は最大級。部下に対する思いやりもあるため、尊敬と信頼を勝ちえている。

強風にあおられて揺れるヘリ。めまぐるしく動く雲を見ていると本当に酔ってしまうぞ！

STAGE 4 14種類もの仕掛けがバンと詰まった ブラックご自慢の双六要塞に驚け!

ステージ4はブラックが築き上げた「スゴロク要塞」へと潜入するシーンだ。まずは起伏の激しい前線で、ザコどもをバカスカけちらしながら突破口を開いていく。で、前哨戦(ぜんしょうせん)が終わったらスゴロク要塞に入るわけだが、これがまたスゴい。盤面の各コマには、それぞれまったく別の中ボスや、パズルっぽい仕掛けが盛り込まれているのだ。

みんなの楽しみを奪っちゃ悪いから、紹介は3種類にとどめておくけど、これだけでも開発者の繊細(せんさい)な凝り方とこだわりがわかってもらえるはず。もちろん、他のコマにもこれと同等以上の演出が用意されていることは言うまでもない。「こんなに凝って、他のステージに容量がまわるの?」と思ってしまうぐらいだ。だけど心配はご無用。ステージ5以降も「これまでの8メガソフトって何だったの?」というほど高密度だからね。

撃ちまくりと大爆発で気分爽快!

「メガドラカラーにならないよう、色使いには気を使いました」とは開発者の弁。色数の少なさを感じさせない美麗さに、思わず納得。

トレジャー印のファミリーすごろく

★対象年齢　物心ついた幼児～成人
★1～2人までたのしくあそべます
★男の子向け(どちらかといえば)

まばゆいメカ金竜 ヴァルバリオン

炎は吹きません(念のため)

ウイップラッシュ

これだけパーツが多いのに、スイスイ動く多関節キャラ。動作パターンはこれ以外にもたくさんあるぞ。ああ、早く動いているところを見せたい…。

トルネードフィニッシュ

ラストはバラバラ…

さんざん苦しめてくれた竜も最後には某サイバリオンみたいに壊れる。あわれ。

いつでもスマイル³ 暴れんぼうゲル

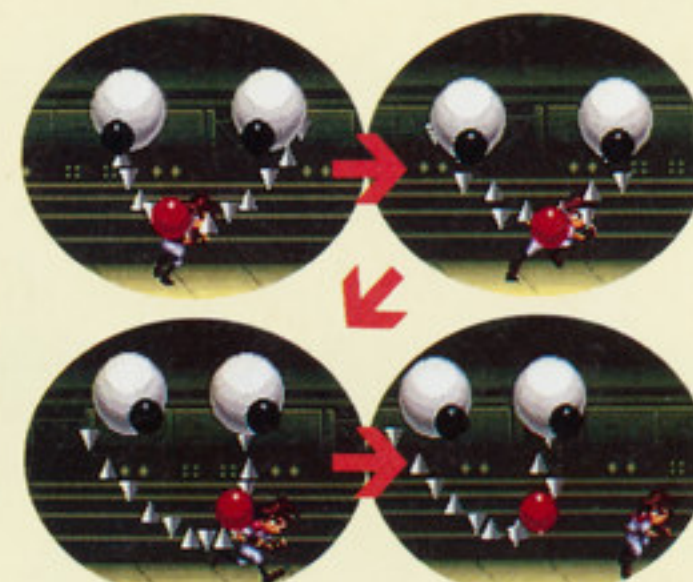
ゲル
スマイルボム

グニュグニュした感触は、まるでバーバパパかヒューヒューボーボー(知らないか?)。それにしても、このボムって……。

だれにでもすぐなつく メロンパン

目が合っちゃうた…

立体計算で人間の顔を表現するつもりが、いつのまにか犬になったというミョーチクリンなヤツ(?)。

お鼻でフンフン

犬の習性で、プレイヤーの臭いを鼻で追いかけてくる。動いているのを見ると透明な部分が実感できてくるから不思議だ。

あそび方

■まずサイコロを振って(2人プレイ時は交互に)出た目の数だけ進みます。■プレイヤーは止まったマスに応じて多彩な仕掛けに巻き込まれます。■すでにクリアしたマスに止まったら、もう一度サイコロを振れます。

マスの内容

FIGHT: 中ボスとの戦闘か頭を使う仕掛け(まだ秘密)に挑戦。

TAKE AN ITEM: 武器やライフアイテムが入手できる部屋。そして……。

THE WAY BACK: お約束の「振り出しに戻る」のマス。トホホ～ですね。

開発者さんからひとこと

やっぱりメロンパン。奴は顔だけの犬。それは宇宙人の仕業。奴らに気をつけろ。この前宇宙人と一緒に夕食を喰う夢を見た。マインドコントロール。やがて現れる黒服の男たち。でもガンスター ヒーローズは宇宙人も大好き。大喜利。ガンヒーで遊ぼう。今日は水曜日。〈波〉

ザ・スーパー忍II

悪の栄えるに地にジョー・ムサシの姿あり

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

- セガ
- 7月23日発売予定
- 6,800円
- ACT
- 8M

忍者はいろいろな技を会得して戻ってきた

'89年に発売され、忍者アクションの傑作と名高い「ザ・スーパー忍」。この続編となる「ザ・スーパー忍II」が発売されるぞ。前作との相違点は、容量が増えてグラフィックが美しくなっただけではない。主人公であるムサシの多種多彩なアクションが、さらに強化されているのだ。手裏剣での攻撃は当然のこと、ダッシュしての攻撃やジャンプキック、それに高台に昇るため三角跳びなども使いこなす。もちろん、前作同様4種類の忍術も使えるぞ。

ダッシュ斬り

ダッシュしながら攻撃すると、敵の懐に飛び込んで斬りつける。一撃必殺の攻撃方法といえるだろう。強い。

ぶらさがり

足場がないときは、天井をぶらさがって移動する。このまま手裏剣も投げたり、ジャンプすることも可能だ。

手裏剣を使う（従来通りに）

これが基本的な攻撃方法だ。接近した相手には刀で斬りつける。ジャンプしながら手裏剣を投げることも可能。

三角跳び

高い場所に上がるときは、一旦ジャンプして垂直の壁を足場にしてさらにジャンプする。これが三角跳びだ。

忍者は各所各地で悪を亡き者にするため突き進む

戦いの舞台となるのは、洞窟や平原や工場内などなど……。いろいろな場所にはびこる悪をせん滅させる。しかし、敵のいる場所に飛び込んでいくわけだから、敵を倒すことだけに集中できるわけがない。複雑な通路があったり、せり上がって行く床があったり、敵の待ち伏せにあったりするから、一筋縄では先に進めないのだ。それにある特定のアクション（三角跳びやぶらさがり移動など）をしないと進めない場所もある。だから、序盤でたいていの操作方法を学んでおかないと中盤以降でツライ思いをするだろう。不得意なアクションを作らないように練習しながら進め。

武器の多い人や

武器だらけの相手でも忍者は戦わなければならない。

謎の兵器も出現

相手は人間だけではなく、得体の知れない物体もいる。

忍者は馬にも乗れる

今度の忍者は馬に乗って戦うこともある。馬上の忍者に向かって敵の忍者が襲ってくるのだ。

巧みに手裏剣を使って駆け抜けろ。もちろん、馬に乗った時のお約束として障害物もたんまりある。ぶつかると当然痛いので、馬ごとジャンプして避けろ。馬は飛び越しが高いので、ちょっとタイミングが遅くても大丈夫だ。

大竹柵でも華麗に飛び越す

虚無僧も襲ってくる

尺八を吹き矢にする虚無僧は、体が鍛えられているので一撃では倒れない。

木箱を開ければ忍者も喜ぶ（かも）

木箱には手裏剣や強化アイテムが入っている。だが、時限爆弾の時も……。

忍者は遠くを見る

メーカーさんからひとこと

あの名作「スーパー忍」についに続編が登場します。〝ダッシュ斬り〟〝三角跳び〟など、新たなアクションも追加され、オモシロサも大幅アップ！　前作を超えたスーパー忍者アクションに、ぜひ期待してください。

ⓒ1993 SEGA

聖魔伝説(サザンアイズ) 3×3 EYES 攻略特集 Part 1

セガ／7月23日発売／8,800円／RPG／CD-ROM

©高田裕三／講談社ヤングマガジン©1993 SEGA

ゲーム序盤を徹底攻略!!

いよいよ、待ちに待った『3×3EYES』の発売も秒読み段階。今までにもいろいろと特集を組んできたけど、今月からはその総まとめとしてストーリー攻略をお送りするぞ。今回はその１回目として、キャラ紹介と術&アイテムリストも載せてしまうのだ。

旅のお供に役立つストーリー攻略集!!

「聖魔伝説３×３ＥＹＥＳ」は、基本的には原作に忠実に作られている。しかし、多少オリジナルストーリーで展開するところもあるので、原作を知っていても、簡単にゲームがクリアできるとは限らないぞ。

そこで役に立つのが今回からスタートする攻略特集だ。ゲームのストーリーに沿って攻略を進め、原作と変わっている部分も興味をそがない程度にフォローしてあるので、原作を知っていても知らなくても、十分に活用できるようになっている。

もちろん、ゲームの中の難解なイベントも、「ワンポイント・アドバイス」として解説してあるので、ゲームに迷った時などはおおいに役に立つこと間違いなしだ！　と同時に迷いやすいダンジョンも、マップ入りでバッチリ紹介してあるぞ。

今回はゲームスタート直後の香港から、八雲とパイが東京へ戻り、八雲の通って入る高校に出現した妖魔を倒すまでを紹介する。ストーリー全体の割合からいくとゲームの序盤までだが、イベント量からするとかなりのものになるので、十分に役に立つだろう。　とにかく、ゲーム発売前からこのページをチェックしておけば、ゲーム入手した後もプレイを楽しめるぞ。ゲームを絶対に買ってやる！　と心に決めている人は、今からゲームの予習も含め、記事をスミからスミまで読んでおくべし。次号でも続きをやる予定なので、この綴じ込み付録を大切に保管して、ゲームにしっかり役立てよう。

複雑なダンジョンもあるが、意外と町の中も複雑だったりする。しっかり覚えよう。

パイとゲーム序盤の主要キャラクター

心強い仲間が多数登場するのだ!!

原作ではさまざまな登場人物が、パイと八雲の2人の冒険を助けてくれる。ゲームでもそういったストーリー展開を忠実に再現し、実にたくさんのキャラが登場するぞ。今回ここで紹介しているのは、序盤に登場するキャラだけ。でも、ゲーム中盤以降は、ハーン、グプター、ジェイク、紅娘といったおなじみのキャラが登場して、パイと八雲の冒険をバックアップしてくれるぞ。それ以外にも、焔、サティといったオリジナルキャラが登場するので、原作を知っている人でも新鮮にプレイできるようになっている。

美星が仲間に加わった!!

仲間はイベントによって、強制的に顔ぶれが変わるようになっている。最大では4人編成のパーティーになるのだ。

パイ

第三の眼を持ち「不老不死の術」を操る妖魔の一族。三只眼吽迦羅の唯一の生き残り。妖魔と普通の女の子の二面性を持つ。人間になりたくて、民俗学者でもある八雲の父の遺言に従い、東京の新宿に住む八雲を訪ねてきた。

●習得する術

瞬光、光撃弾、裂斬光、縛身、封術、小癒、小癒陣、浄毒、還命

・強力な術も覚えるが、習得する術の主体は治癒・攻撃補助系だ。

パイは美星に小癒を唱えた。

パイの治癒系・攻撃補助系の術は、戦闘時にとても頼りになるのだ。

藤井八雲 フジイ ヤクモ

ごく平凡な普通の高校生だったが、タクヒに襲われた八雲を救おうと三只眼が魂を食べたため、不死身の无となってしまう。それ以後、次々と襲い来る妖魔からパイを守り、一緒に人間になるための旅をすることになる。

●習得する術

劫火、火熱柱、雷刃、雷崩電、雷撃波、小癒、怪癒、帰依、脱宮窟、浮走

・一般術は攻撃術がメイン。特殊術では獣魔術を使うことができる。

八雲は人形Bに土爪を唱えた。

土爪に代表される獣魔術は、超強力で相手に大ダメージを与えるぞ。

李鈴鈴 リ リンリン

香港のオカルト雑誌「妖撃」の副編集長兼、妖撃社副社長を務める女性。気性がアネゴ肌で、パイと八雲の面倒を何かと見てくれる。お金に目がないという短所もあるが、拳法の達人で仲間にすると何かと頼りになる人物だ。

●習得する術

・一般術は一切使用できないが、特殊術で覚える拳術は、妖魔退治をしているだけあってかなり強力だ。また、拳銃といった近代兵器も扱える。

鈴鈴は瘴鼠頭に旋風脚を唱えた。

一般術は使えないが、中国各地の道場で覚える拳術は破壊力がある。

龍美星 ロン メイシン

スティーブ・龍の妹。気の強さなら香港一? の女の子で、優れた拳法の使い手でもある。一本気なところがあり、早合点しやすい部分もあるが、実は兄想いの優しい女の子。八雲に少なからずとも好意を持っている。

●習得する術

・李鈴鈴と同じで一般術は使えないが、特殊術で体術を覚えていく。妖撃社の強者たちを倒しただけあって、その体術の威力は折り紙つきだ。

美星は針鼠頭Aに扇風脚を唱えた。

武器などを必要としない明星の体術は、破壊力バツグンなのだ。

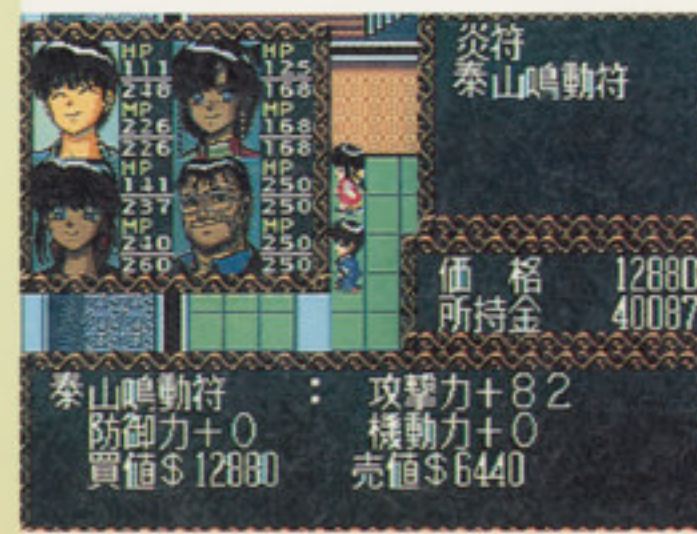
スティーブ・龍

マカオに事務所を持つ有名な霊能者。人間の像を手に入れたため、龍蠱の手下に襲われホテル・ロイヤルソアラに監禁される。一見パッとしないおじさんだが、スティーブの使う符術は強力で、仲間にすれば心強い人物だ。

●習得する術

凍砕、凍撃、爆氷柱、縛身、封術、崩守、気脱、身羅、治癒、治癒陣、気託、浄毒、軟身、還命、帰依

特殊術で符術も使える。

炎符
泰山鳴動符
価格 12880
所持金 40087
泰山鳴動符 : 攻撃力+82
防御力+0 機動力+0
買値$12880 売値$6440

一見頼りなさそうに見えるが、符術を使っての攻撃は天下一だぞ。

冒険に欠かせない術&アイテムリスト

備えあれば憂いなし／ ということで、今回はゲーム中に使用できる術とアイテムの一覧表を大公開しよう。ここでどんな種類の術があるのか？ だれがどういった術を使用できるのか？ といったことをしっかりチェックして、各キャラの特性を生かした戦い方を今から考えておこう。それと同時にゲーム中に登場する薬&道具といったアイテムリストも明らかになったので、術とあわせて紹介しよう。各アイテムの効果と、どういった術と同じ効果なのかも載せてあるので、各アイテムを効率良く、入手直後に使用することができるぞ。ちなみに表内の使用者欄に書かれている記号は、ヤが八雲、パはパイ、三はパイが三只眼になったとき、龍はスティーブ・龍、グはグプター、ハはハーンを示す。ただし、下の表の一般術はレベルが上がらないと習得しないので、すぐには使えないものもある。

八雲は仮面男に火走を唱えた。

敵が複数で出現した場合は、敵全体にダメージを与える攻撃系の術を下の表で調べ、効果的に使って戦おう。

薬

薬はすべて、毒や硬直などの体の異変を直したり、HPやMPを回復させるのが目的のアイテムだ。

アイテム名	効果	同効果の術
小癒丸	HPを50回復する	小癒
癒しの水	HPを50回復する	小癒陣
来治丸	HPを200回復する	治癒
導師の石	HPを200回復する	治癒陣
快来丸	HPを最大値の半分まで回復する	
全快丸	HPを完全回復	快癒
気力丸	MPを30回復する	
封気鏡	MPを30回復する	
気力玉	MPを100回復する	
黄金丹	HP、MPを完全回復する	
浄毒丹	毒を回復	浄毒
軟身丹	硬直を回復する	軟身
金丹	毒と硬直を回復する	
還魂の霊薬	半死状態を回復させる	還命

治癒系

敵の攻撃により受けたHPのダメージを回復したり、毒や硬直といった体の異変を直すための術だ。

術名	効果	効力	使用者
小癒	HPを50回復する	味方1人	ヤ、パ
小癒陣	HPを50回復する	味方全員	パ、グ
治癒	HPを200回復する	味方1人	龍、ハ
治癒陣	HPを200回復する	味方全員	龍
快癒	HPを完全回復	味方1人	ヤ、龍
気託	自分のMPの4分の1を味方に渡す	味方1人	龍、グ、ハ
浄毒	毒の状態を回復する	味方1人	パ、龍
軟身	硬直の状態を回復する	味方1人	龍
還命	半死状態を回復する	味方1人	パ、龍

攻撃補助・防御系

味方の攻撃、防御、機動力を上げたり、敵の術を封じたりする補助系の術だ。

術名	効果	効力	使用者
縛身	敵を硬直させる	敵1匹	パ、龍
封術	敵の術を封じ込める	敵1匹	パ、龍
崩守	敵の防御力を下げる	敵1匹	龍、ハ
気奪	敵のMPを奪う	敵1匹	龍、グ、ハ
練打	攻撃力を上げる	味方1人	グ、ハ
身羅	防御力を上げる	味方1人	龍、グ、ハ
助速	機動力を上げる	味方1人	グ、ハ

道具

アイテムは主に、攻撃補助系の術やその他の術と同じ効果のものが多い。ゲーム序盤では頻繁にお世話になるぞ。

アイテム名	効果	同効果の術
修業書	経験値が上がる	
練打の書	攻撃力が上がる	練打
身羅の書	防御力が上がる	身羅
助速の書	機動力が上がる	助速
重撃の奥義書	必ず連続攻撃ができる	
妖魔寄せの書	敵を呼び寄せる	
錬金術士の書	アイテムを複製する	
天人の羽根	最後にセーブした町や村に戻る	帰依
地虫	ダンジョンの入口に戻る（使えない所もある）	脱宮窟
浮走石	地上を浮いて移動できる	浮走
退魔の鈴	自分より弱い敵が現れなくなる	退妖符
縛糸	敵を硬直させる	縛身
金のなる木	戦闘に勝つと通常の2倍の所持金が得られる	
多福扇	戦闘に勝つと通常の2倍の経験値が得られる	
鏡蟲の卵	防御力が上がる（八雲のみ使える）	
走鱗の卵	機動力が上がる（八雲のみ使える）	

攻撃系

火、氷、雷・地、風、光といった自然の力を利用した攻撃術。1つの術につき3つのレベルに分かれている。

術名	効果	効力	使用者
火走	火術（炎で攻撃）	敵1匹	グ、ハ
劫火	火術（炎で攻撃）	敵全員	ヤ、グ
炎熱柱	火術（炎で攻撃）	敵全員	ヤ、グ
凍砕	氷術（氷で攻撃）	敵1匹	龍、ハ
凍撃	氷術（氷で攻撃）	敵1匹	龍、ハ
爆氷柱	氷術（氷で攻撃）	敵全員	龍
雷刃	雷・地術（雷と地震で攻撃）	敵1匹	ヤ、ハ
雷崩電	雷・地術（雷と地震で攻撃）	敵全員	ヤ
雷撃波	雷・地術（雷と地震で攻撃）	敵全員	ヤ
風刃	風術（風で攻撃）	敵1匹	ハ
風裂斬	風術（風で攻撃）	敵1匹	ハ
爆風崩	風術（風で攻撃）	敵全員	ハ
瞬光	光術（光で攻撃）	敵1匹	パ、ハ
光撃弾	光術（光で攻撃）	敵1匹	パ、ハ
裂斬光	光術（光で攻撃）	敵全員	パ、三

その他

セーブ地点に戻ったり、ダンジョンから脱出したりと覚えると便利なものが多い。そのほとんどは八雲が覚える。

術名	効果	効力	使用者
帰依	最後にセーブした場所へ戻る	味方全員	ヤ、龍
脱宮窟	ダンジョンの入り口に戻る	味方全員	ヤ、ハ
浮走	地上を浮いて移動する	味方全身	ヤ、ハ
??	?????????????	????	???

STEP 1／香港編　香港商店街～香港島

1 妖撃社の編集長を探せ！

パイを人間にしてあげると約束した八雲は、父の遺言を頼りにパイと2人で香港にやってきた。そこでさっそく遺言に書かれていた妖撃社を訪ねるが、どういうわけか鍵がかかっていて中に入ることができない。しかし、町の人間から情報を集めると、妖撃社のすぐ近くでノゾキをしている男が妖撃社の社長、陳亜栗らしいということがわかる。そこでパイと八雲はノゾキをしている男に話かけると、陳亜栗はそのままどこかに逃げてしまう。すると2人はのぞかれていた女の子に、妖撃社に突き出されてしまうのだ。編集長の陳亜栗はいなくなってしまったが、2階には副編集長の李鈴鈴がいるので、とりあえずはこの人に面会し、いろいろと話を聞いてみよう。ただし、李鈴鈴は忙しそうで、なかなか話を聞いてくれない。根気良く何度か李鈴鈴に話しかけるのがポイントだ。話ができれば、一緒に陳亜栗を探してくれるぞ。そのあとは商店街に出て、町の人から陳亜栗に関する情報を集めよう。

妖撃社の玄関のすぐ左のビルでノゾキをしていのが陳亜栗だ。

妖撃社は香港商店街を抜けた一番北側だ。でも鍵がかかって入れないのでまずは商店街で情報収集をしよう。

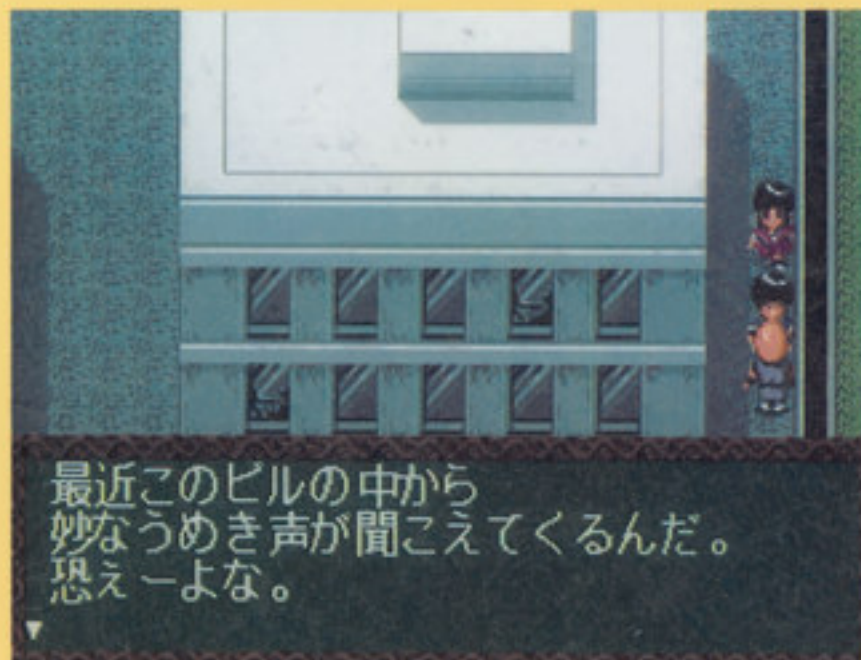
李鈴鈴に進められた後、妖撃社に一晩泊まると、李鈴鈴が一緒に陳亜栗を探すと言って仲間になるのだ。

九龍城の地下には妖魔がいるので、九龍城へ行く前に、パーティ全員の装備と薬などを買っておこう。

2 陳亜栗を追って九龍城に潜入

商店街の人の話だと、陳亜栗は九龍城（クーロン）へ向かったという。それに香港から九龍城に通じている門にいる警官も、陳亜栗が九龍城に向かったということを教えてくれるぞ。今までこの警官はパイと八雲を通してくれなかったが、仲間に加わった李鈴鈴の顔パスで通れるようになるので、さっそく九龍城へ陳亜栗を探しに行こう。とりあえず、香港商店街での情報と、九龍城にいる人間の情報を整理すると、最近になって活動が活発になっている「九龍教」というのが怪しそうだ。女の子をいけにえにしているという噂もあるので、ひょっとすると陳亜栗はその「九龍教」の集会を取材しようと、九龍城に潜入したのかもしれない。九龍城での亜栗の足取りはピタリと消えてしまうが、香港島をくまなく捜索すれば、何か手がかりが見つかるかもしれないぞ。

李鈴鈴が仲間になった後、香港の商店街でいろいろ情報を収集すると、陳亜栗が九龍城へ一人で向かったことがわかるのだ。

香港商店街と九龍城の両方で、「九龍教」という謎の宗教団体があるという情報を聞くことができるぞ。

九龍城には「ゴーストビル」という怪しいビルがあるが、入口がコンクリートで固められ中に入れないのだ。

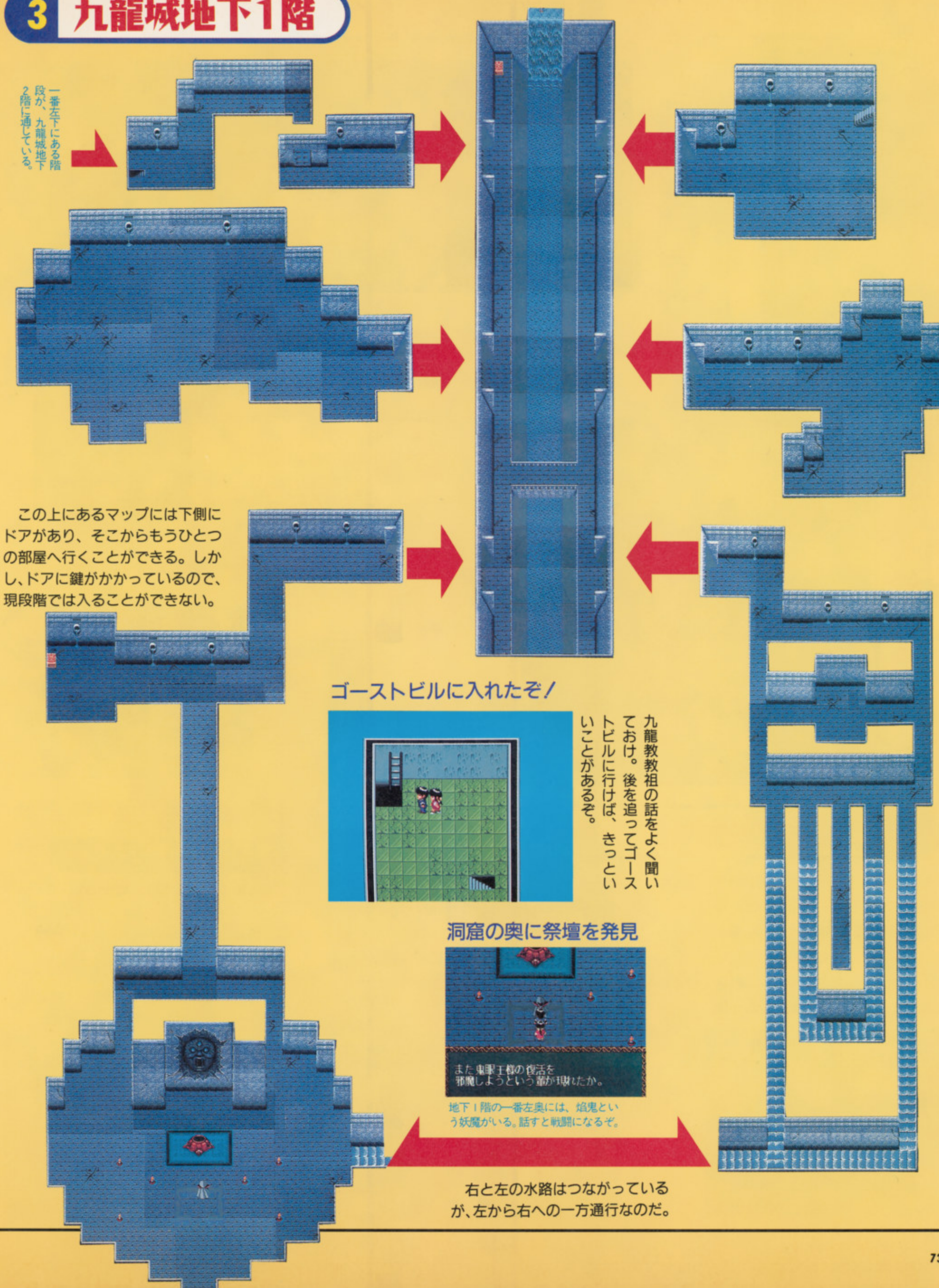
ワンポイント・アドバイス 1

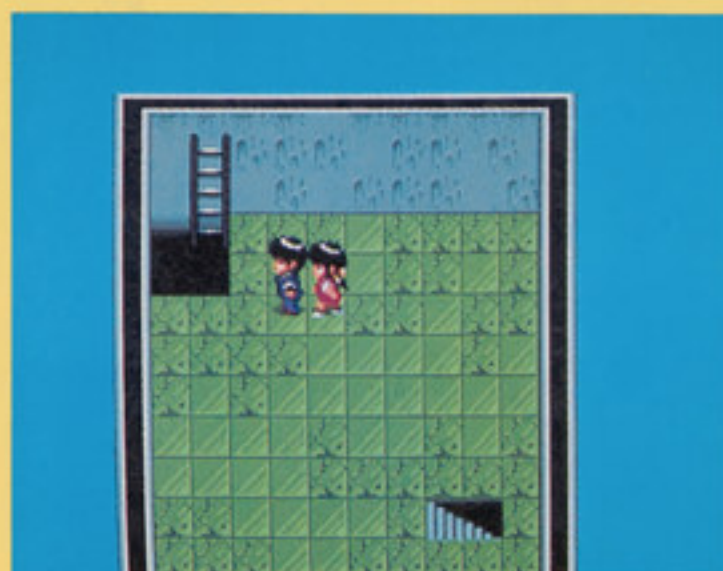
九龍教という教団はたしかに存在する。ただしここへ潜入するのがちょっと苦労するはずだ。とりあえず香港島の行けるところを歩きまわっていればどうにかなると思うが……。入り込むと信者がたくさんいて、驚くべき情報を入手できるはずぞ。

亜栗の行方を知るには、まず九龍教団を探せ！

いけにえをしているという噂は実はウソ。妖魔の脅威に対抗しようという団体なのだ。

3 九龍城地下1階

一番左下にある階段が、九龍城地下2階に通している。

この上にあるマップには下側にドアがあり、そこからもうひとつの部屋へ行くことができる。しかし、ドアに鍵がかかっているので、現段階では入ることができない。

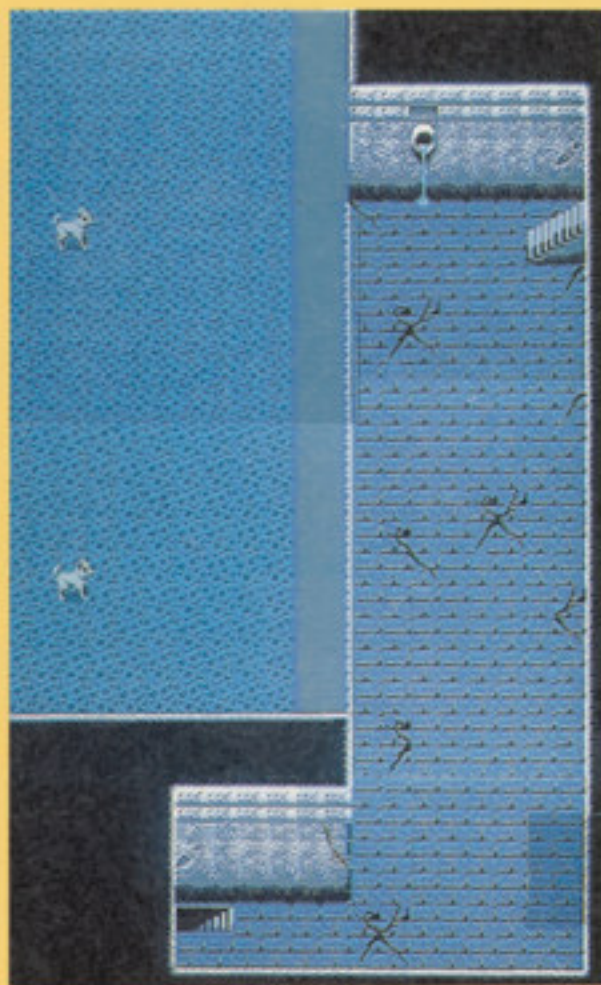
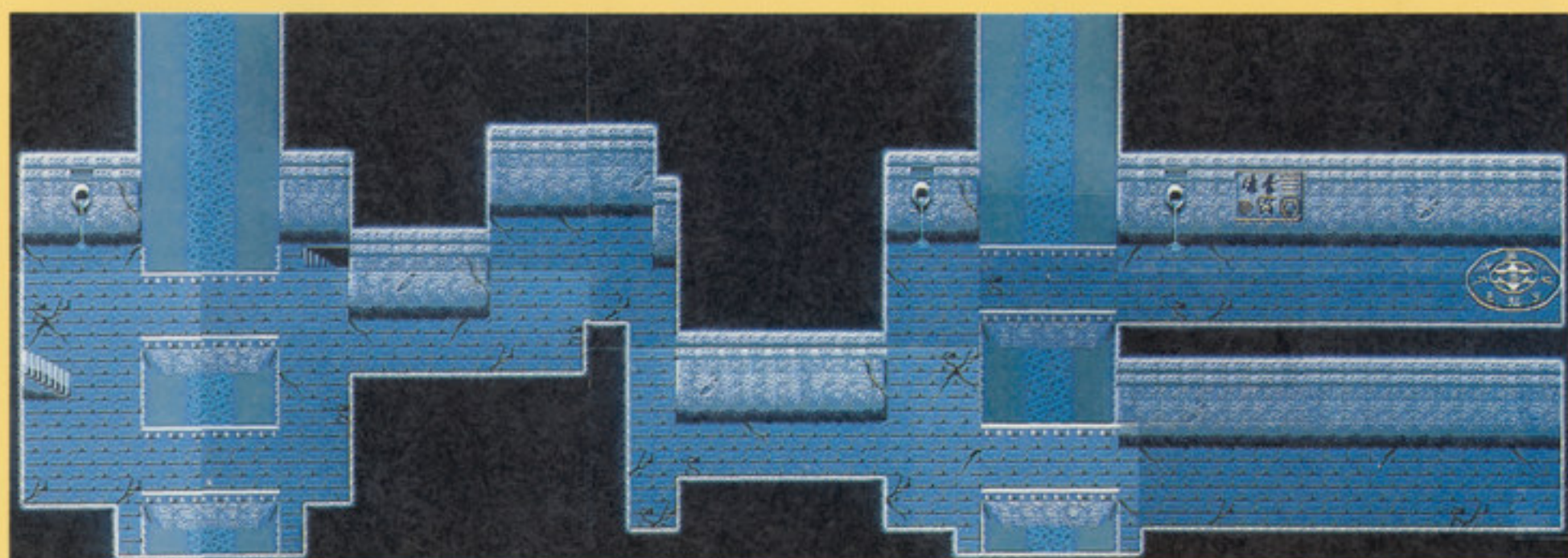
ゴーストビルに入れたぞ！

九龍教教祖の話をよく聞いておけ。後を追ってゴーストビルに行けば、きっといいことがあるぞ。

洞窟の奥に祭壇を発見

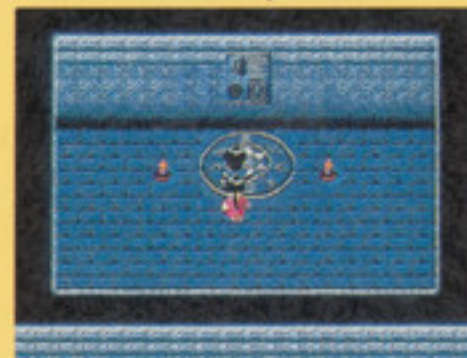
また鬼眼王様の復活を
邪魔しようという輩が現れたか。

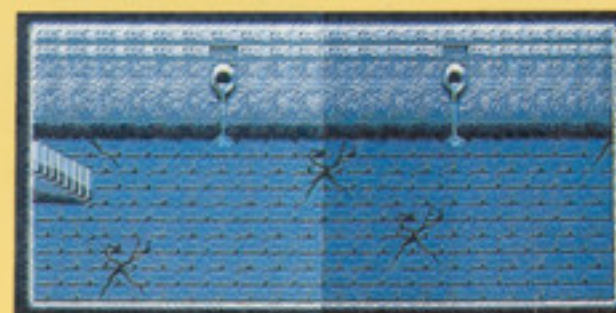
地下1階の一番左奥には、焔鬼という妖魔がいる。話すと戦闘になるぞ。

右と左の水路はつながっているが、左から右への一方通行なのだ。

4 九龍城地下2階

6 九龍城地下4階

5 九龍城地下3階

九龍城の地下には秘密がイッパイ！

九龍城地下は最初のダンジョンにしてはかなりの広さがある。しかも、現時点では行けない場所があったり、謎の魔法陣のようなものがあったりと秘密がいっぱいだ。もちろん、宝箱もたくさん置いてある。どれも冒険に役立つ物なので、ひとつ残らず回収しよう。

謎の魔法陣？　何に使うかはわらないが多数点在している。

7 九龍城地下5階

8 香港商店街で亜栗の情報を入手

焰鬼を倒すと、亜栗が迅鬼（シュンカイ）という妖魔によって石像にされたということがわかる。しかし、迅魔が何者で、石像にされた亜栗がどうなったのかは謎のままだ。八雲たちは手がかりもないまま、いったん妖撃社へと引き上げることになる。ところが意気消沈（しょうちん）して戻った八雲たちを待っていたのは、香港島の黄（ホアン）邸に大量の石像が運ばれたという情報だった。しかも、その石像の中には亜栗に良く似た石像もあったらしい。とにかく、その話が本当なのかどうかを、香港島の黄邸へ行って確認してみるしかなさそうだが……。

石像を追って黄邸に行こうとする八雲たち。商店街では、さらに重要な情報を聞くことができるぞ。

せっかく香港大橋が開通してここまで来れるようになったのに、紹介状がないと中に入れてくれないのだ。

ワンポイント・アドバイス 2

黄邸に入るには、黄氏の知人からもらった紹介状がないとダメ。その紹介状がもらえる場所は、再び香港島内の人々に話を聞きまくればわかるはずだ。何とか紹介状を手に入れたら、脇目も振らずに黄邸へGO／亜栗の行方はわかるんだろうか？

これだけ客がいるんだから何かいい情報があるよね!?

9 黄邸に運ばれた石像を見つけだせ

ある人から紹介状を手に入れて、なんとか黄邸に潜り込んだ八雲たち。でも、屋敷の主人、黄夫人は残念ながら不在だ。とはいってもおとなしく帰るわけにはいかない。とりあえず屋敷にいる人間すべてに話しかけ、石像に関する情報を集めよう。すると開かずの部屋という怪しい場所があるということと、執事の周の様子がおかしいという情報が入手できるはずだ。まずはその開かずの部屋へ行って、調べてみよう。

●開かずの部屋の鍵はどこにあるんだよ～!!

それにあの部屋のカギは
大昔に処分したハズ••、
待てよ？ 1つ方法があるぞ。
塔の見張りの奴に話を聞いてみろ。

開かずの部屋に入りたいけど部屋の鍵がない。でも、塔の見張りなら違う方法を知っているらしいのだが？

マスター・キー？
舜麗様と執事の周が
持ってるけど••。

いろいろ情報を探ってみると、周の持っているマスターキーなら、開かずの部屋に入れるということだ。

ワンポイント・アドバイス 3

みんながおかしいと言っていた通り、執事の周は妖魔だったんだ。周とは何度か戦うことになるが、とにかくしぶとい。黄邸の石像イベントは屋敷や塔、開かずの部屋を行ったり来たりで意外と長いんだ、油断していると迷ってしまうぞ。

周：
!?
きさまら、一体。。。

周は人間の姿をしていても本当は妖魔だ。

10 手がかりもないまま一時日本へ帰国

亜栗の石像も見つかり、妖魔だった周も倒し一件落着したようだけど、パイを人間にするための手がかりは何もつかめなかった。もっといろんなところへ行って、パイを人間にするための方法を調べたいけど、八雲は普通の高校生だ。そういつまでも学校を休んでいる場合じゃない。鈴鈴は妖撃社で働けと勧めるが、そうもいってられないので、とにかく八雲はパイと一緒に東京へ戻ることにする。

今回の一件で
あなた達の仕事に興味がわいたわ。
よかったら金銭的に援助するけど
いかがかしら？

周退治に一役買った八雲たちを全面的に援助してくれるというが……。

とりあえず、オレらは日本に帰ります。

とりあえず妖撃社へ戻り鈴鈴に日本へ帰るというと、東京行きの航空券を用意してくれるぞ。

STEP 2/日本編 西新宿～ビル街

1 荒らされた留守宅

東京に着いてホッとするのもつかの間。マンションへ帰ってみると、なんと部屋中がメチャクチャに荒らされていたのだ。八雲とパイが茫然としていると、カルチャーショックのママが現われ、誰がやったのか組の者に探らせるといってくれた。それにしても誰が？

ママ：
こりゃ••••。

留守にしていたマンションへ戻ると、本棚や机、椅子が倒され、室内がメチャクチャに荒らされている。

2 八雲の同級生に忍びよる妖魔の手

カルチャーショックのママが帰った後しばらくすると、親友のヒデさんから電話がかかってくる。その電話によると、学校に変な男が現れ、八雲を出せといって暴れているらしい。八雲には身に覚えがまったくないが、自分の名前を知っている男が自分の高校で暴れているとなると放ってはおけない。さっそく学校へ行ってみると、遊び仲間の夏子が逃げ遅れ、妖魔に捕まったことがわかった。

三只眼：
命がおしくばさっさと去ね！

妖魔を追って学校の屋上までできた八雲たち。三只眼のおかげで無事に夏子を取り戻すことができた……。

八雲：
きさまぁ。
きさまパイをどうする気だ！

しかし、夏子は無事ではなかった。まだ妖魔に操られていて、パイを妖魔の元に連れさってしまう。

3 さらわれたパイと夏子を救い出せ!

妖魔に操(あやつ)られた夏子にパイを連れ去られてしまった八雲。途方に暮れていったんマンションに戻ると、カルチャーショックのママが現れる。ママは八雲に対していろいろ助言をし、あせる八雲を落ち着かせてくれる。たしかに、パイと夏子はどこへ連れ去られたのかわからない。当てもなく捜し回っても、無意味に時間を浪費するだけだ。そこで、何か手がかりがないかと家の中をうろついてみることにした。そのあとしばらくすると、親友のサルがやってきてパイと夏子が連れ去られた場所がわかったという。八雲はサルの案内で、パイと夏子を救助するため、MSビルに向かうのだ。

マンションへ戻り、ママが来たあとは、外へ出ようとしても外へは行けなくなる。

ワンポイント・アドバイス 4

パイたちを救出に行くためにマンションを出るためには、あるアイテムを入手する必要がある。これはもちろん家のどこかにある。しつこく何度も調べ回れば見つけることができるぞ。同じ場所を何度も調べるのがポイントだ。

マンションには物が散乱している。あらゆる場所を徹底的に調べてみよう。何かが見つかるはずだ。

4 MSビルでパイと夏子が助けを待っている

サルの案内でMSビルへ行くと、そこにはすでにヒデさんとタッちゃんが待っていた。パイと夏子はビルの一番奥に、妖魔と一緒にいるらしい。八雲は捨身の攻撃でなんとか妖魔を倒し、パイと夏子を助けたが、実はこのときすでに妖魔と夏子は同化していたのだ。しかし、夏子と同化していた妖魔を倒し、夏子の救出を目指そう。無事に倒すことができるかな。

パイと夏子はまだ無事だ。サルたちと連携プレイをとって妖魔の気を引き、なんとかパイの封印を解こう。

親友たちには、八雲が不死身の无になったことを何とか理解してもらえた。これで心おきなく香港へ行ける。

5 再び香港へ

事件が一段落して自宅のマンションに戻ると、カルチャーショックのママが八雲たちの帰りを待っていた。鈴鈴からの連絡で、人間の像に関する手がかりが見つかったというのだ。八雲はさっそくパイと一緒に、香港の妖撃社へと向かうことになる。

パイを人間にするためのアイテム。その人間の像に関する情報を、どうやら鈴鈴さんがつかんだらしい。

今月のまとめ

STEP1

香港妖撃社探しから黄邸までのルートの中で、迷いやすいのはなんといっても黄邸の石像イベントだ。そこまではアドバイスがなくても比較的スムーズに進むはず。九龍城で焔鬼を倒した後も、次の目的が見つかりにくいが、ここは香港商店街を拠点に活動すればすぐわかる。黄邸では開かずの間のマスターキーを手に入れるまでがひと苦労だ。すべての人に何度も話を聞き、1歩1歩情報を集めること。周の正体を明せるのも目の前だぞ。

STEP2

初期香港イベントをSTEP1とすれば、東京へ戻ったあたりはSTEP2と言っていいだろう。ここはイベントの謎としてはそれほど複雑ではないが、町中、学校、ビル内と敵がたんまり登場する。STEP1で経験した戦いがいよいよ本格的に生かされる場所となるぞ。戦闘のプロである鈴鈴もいないし、最初は新宿のアイテム屋関係も開店していないので、あまりムチャはできない。まずは地道に経験を積んでいったほうが無難だろう。

TO BE CONTINUED

ジェームスポンドII CODENAME ROBOCOD

胴伸びヒーローとくと味わえ!

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●EAビクター
●6月9日発売
●5.900円
●ACT
●4M

タラのおいしい食べ方教えます

胴伸びタラの第2弾煮込み

●魚名:鱈(たら)
●捕獲地:ヨーロッパ
●全長:∞センチメートル
●鮮度:ロボットタラだから いつでも新鮮なのさ

はてさて、このゲームの魅力を誌面で伝えるには、どういう紹介のしかたがいいのだろう? 全敵キャラデータやアイテム効果リストを載せても何だかわからないし、ステージマップ大公開!ってのもちょっと違う。たしかに簡単とは言えないゲームだけど、〝とまどいつつも自力で未知なる世界をさ迷う〟という遊び方が一番合っているんだよね。「ジェームスポンドII」に関しては、まさに百聞は一見にしかず。いろんな方面からいろんな情報が入ってくるだろうけど、とにかく買って実際に〝味わって〟みてくれ。少なくともいままでのゲームにはない〝何か〟を感じることができるはずだ。

★おまけ デザートもいっぱいあるヨ!!

盛りつけの妙を吟味する(随所に見られるセンスを堪能)

一般的に、海外ゲームのセンスは日本人にはあまり受け入れられない。これを「国民性の違い」の一言で片づけたらそれまでだけど、これではヒジョーにもったいない。カルチャーギャップをも〝ゲームの演出〟として考えられる心のゆとりさえあれば、「ジェームスポンドII」はユカイの宝庫に早変わりだ! 不条理な現象やグラフィックに目くじらや腹を立てず、「うわーこんなのアリか」と素直に喜んでしまうのが正しいデス。

変なオブジェなど

ひとつひとつは可愛いんだけど、病的な配置によって変な凄みが出た、各グラフィックパターン。

奇想天外な仕掛け

かなり経験を積んでもテンポよく進むのが難しいフィールド。ひとつひとつ確実にこなそうね。

ナゾの現象を探せ

隠れ部屋や見えない特殊な仕掛けなど、昔のゲームっぽい〝ひみつ〟がいっぱい詰まってるよーん。

多彩な箸さばき(操作法に慣れる)

ポンドの基本操作は、左右移動とジャンプと胴伸ばしというシンプルなもの(なんだろうねぇ)。これに〝ふみつけ攻撃〟や〝ハイジャンプ〟、〝天井しがみつき移動〟などが加わって、見ため以上にアクション性が高かったりする。さらに、ステージによっては水中移動あり、強制スクロールあり、はたまた天地逆転地帯など、特殊な操作が要求される場面もある。まったく別物のゲームのつもりで……とまでは言わないけど、ある程度の感覚の違いは覚悟しておくよーに。

ハイジャーンプ!

敵の頭上に乗った時、ジャンプボタンを押しっぱなしにすると大ジャンプができる。これ重要。

乗り物は爽快ナリ

乗り物は無敵だ。敵にドシドシ体当たりしよう。くれぐれもポンドにはぶつけないように。

タラの立ち泳ぎ

水中のシーンでは、左右移動とジャンプボタンによる浮上だ。慣性が働くので操作しにくいぞ。

あまりガッツかない(慎重に!)

このゲーム最大の敵は、自分のなかのはやる気持ちとイライラ心だった! 難所はもちろんのこと、何でもないシーンでも落ち着いて操作しないと連続してダメージを受けてしまうので、あせればあせるほど逆効果。楽しくプレイするには、ウサギのような用心深さを忘れちゃならんのだ。

海外ゲーム全般に言えるけど、プレイ中は明鏡止水でね。明鏡止水。

でも一番おいしい食べ方は――

「ジェームスポンドII」のセンスを一言で表すならば、〝可愛さあまって異常さ百倍〟といったところか。アクが強いぶん、いったんハマると後に引きずるので、覚悟しよう(?)。純粋なゲーム部分だけを見てもそこそこ楽しめる、というのをお忘れなく。

ゲームオーバー画面を見て驚かない人はいないだろう。

ポンドはおさしみだった

メーカーさんからひとこと

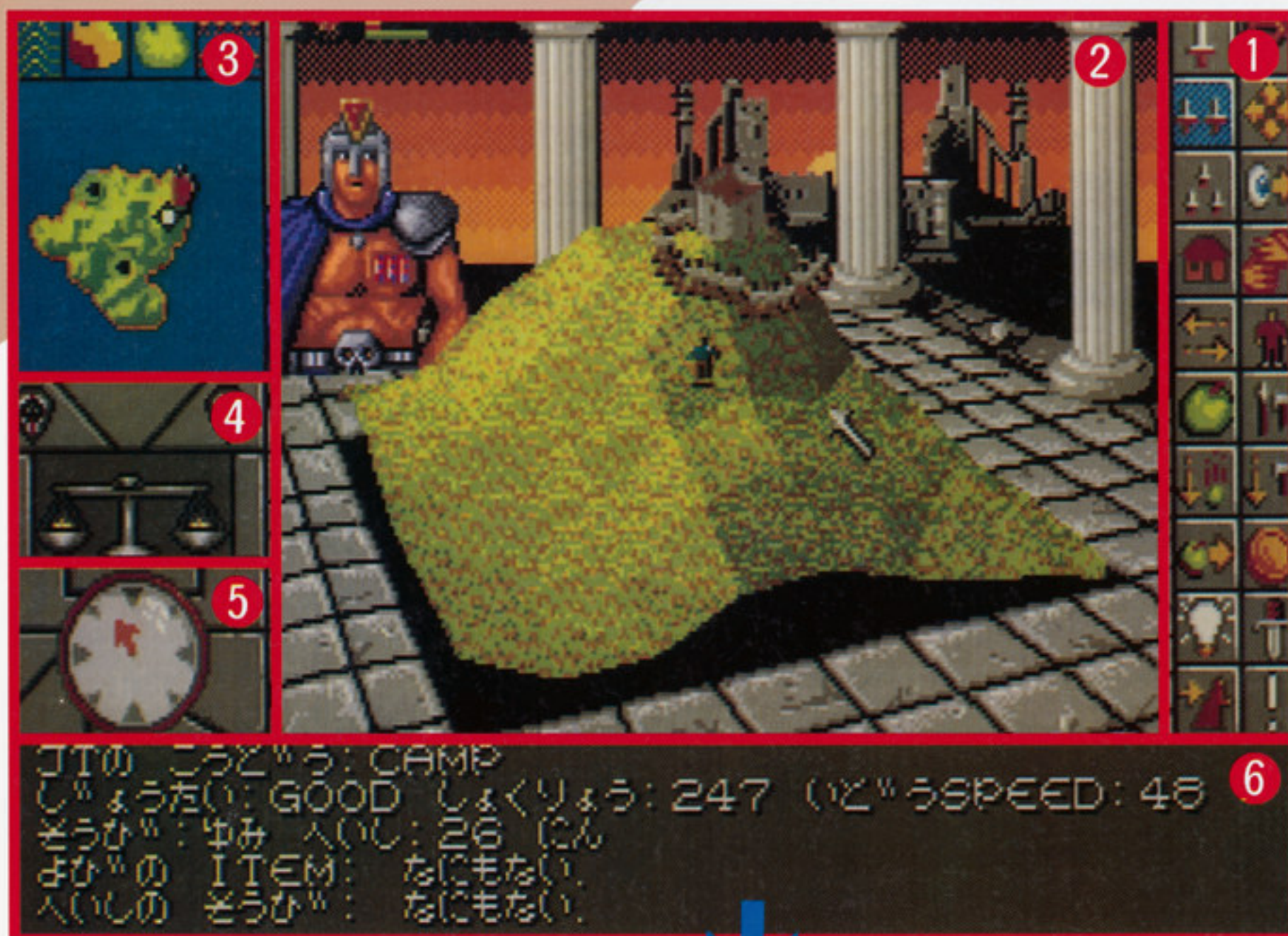
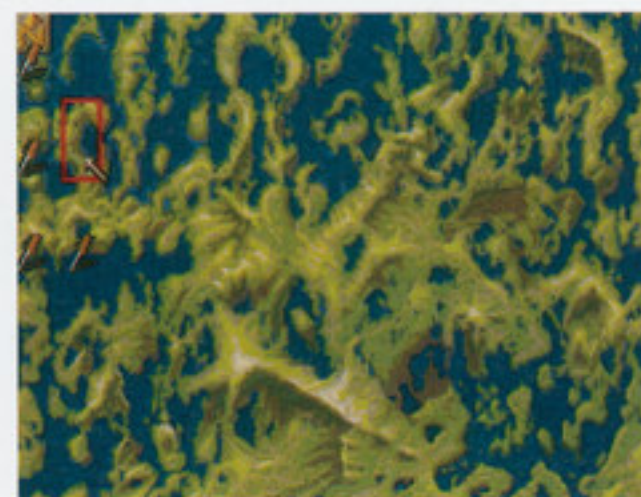
…というわけで、今月もジェームスポンドのページがございます。ありがたやありがたや。ちなみにこのソフトは、皇太子様のご成婚日という全国的におめでたい日に発売されます。価格は、これまたご成婚記念特別価格5,900円! 縁起もんですんで、一家に1本どーぞ。

パワーモンガー

モンガーモンガーモンガー！

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●EAビクター
●6月18日発売
●8,900円
●SLG
●8M+BB

支配の権化――それがパワーモンガーなのだ！

ピーター・モリニューが、「ポピュラス」の次に作ったのがこの「パワーモンガー」だ。このゲームは、広大な大陸を自分と他の3人のライバル達で争って領地を広げていくのが目的。争う大陸は、画面3つ分もスクロールできるほど広い。ゲームでは、それを細かく分けたマップで1カ所ずつ戦っていくのだ。最初にキミに与えられるのは僅かな兵士と、20コの命令コマンドだけ。これを駆使してキミは、権力の支配者「パワーモンガー」を目指すというわけ。なかなか手ごたえがあるぞ。

1つのマップは、全体に比べたらこんなに小さい。全体マップの左上から右下へ進むのがゲームの最終目標だよ。先はまだまだ長い。

パワーモンガー早わかり！操作の方法のてびき（ナニそれ）

1 コマンド

これを選んで自分のキャラや兵士達に命令をする。戦闘はもちろんのこと、徴兵、食料調達、武器開発、同盟、取り引きと、何でもできるのだ。これを覚えるのが最初にすることだ。覚えればほんとに何でもできるぞ。

2 プレイ画面

コマンド命令したことが、このテーブルの上で展開される。マップの各地も見ることができるぞ。左にいる男がゲームの中のキミ、つまり隊長なわけだ。隊長の頭の上に、食料、兵隊数、隊長の体力のグラフがある。

3 全体マップ

マップ画面は、標高差、森林分布、食料、人口密度の4つのうちから表示を調べる。その時の状況によって表示を変えて見てみよう。また、常に隊長の居場所もわかる。菱形マークがあるところが今見ている場所だ。

4 征服バランス天秤

そのマップでの、敵と自軍の支配関係が表示される。右側が敵で、左側に傾くほど自軍の支配が強いことになる。完全に傾けば、そのマップは終わらせても大丈夫だ。常に注意して見ておくことが大切なところだぞ。

5 マップ操作コンパス

ここで、プレイ画面のマップを拡大させたり縮小させたり回転させたりすることができる。見づらい地形や、山の向こう側を見たい時にこれでアップにして回り込んで見たりできるぞ。有効に使って楽しもう。

6 メッセージウィンドウ

プレイ画面内の情報やプレイヤーの情報などあらゆることを表示してくれるところ。ここで襲う村の情報を見てから動いたほうがいいぞ。ここに出される情報はリアルタイムなので、見逃さないようにね。

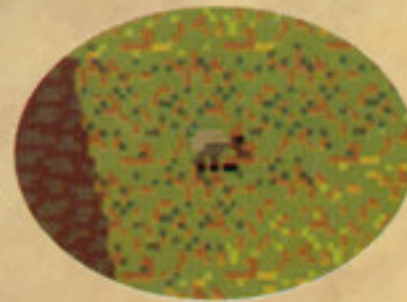
これがキミ

焚火の横で赤いマントをひるがえしているのがキミだ。彼を操作してゲームを進めていくのだ。基本装備の武器は、弓だぞ。

これが兵士

これがキミの兵士だ。どんなことでもキミの言うことなら必ず聞いてくれるうれしい人々。でも、食料がないと反抗的になる。

これが羊

白くて糸屑みたいに見えるのが羊さんだ。大切な食料にもなるし、これ1匹でけっこうなボリュームになるぞ。どんどん襲え！

スタートから完全征服までをレクチャーだ!!

このゲームは、基本的に以下にある5つの行動が基本となって展開していく。これを繰り返し実行していけば、マップをクリアできるだろう。強そうな街などは、同盟の話を持ち込んで油断させてから襲ってもいいぞ。そして、支配の天秤が完全に右に傾いた時点で終わらせればキミが勝ったことになるのだ。

勝ちです

AFTER A GLORIOUS VICTORY YOU MUST GO ON TO CONQUER THE WHOLE WORLD

支配天秤が傾いてからマップを強制的に終わらせると、勝ちた。

負けました

YOU HAVE BEEN DEFEATED.

天秤が傾いていないで終わらせるか、隊長が死ぬかすると負けるぞ。

A 村や町を襲う

スタート時点から近い町や村をまず攻撃して、兵士や食料を増やそう。街の人口が10人前後だったら、それほど激しい戦闘はしなくても勝てるぞ。戦って勝つと、勇ましい声とともにキャンプをするので、勝ったかどうかもすぐわかる。もうその町は君の支配下だ。

とりあえず襲う。近いから襲う。羊がいるから襲う。何が何でも襲う。これを繰り返して支配天秤を自分側に傾かせるのだ。襲え襲え。

B 羊を襲う

町や村では羊を家畜として飼育しているところもある。そういう町を支配したら、まずは羊に戦いを挑(いど)もう。羊は膨大な食料になり、食料は兵士達の給料となるので、多いにこしたことはない。見つけたらどんどん襲うのだ。

これが羊さん

羊に戦うコマンドを実行すると、全員で襲う。兵士達は手加減ってものを知らない。もし自分が羊さんだったらやっぱ恐いだろうな。

襲い終わると、羊さんの死体を囲んで羊パーティーが開かれる。うまそうに喰ってんだろうな、画面じゃわからんけど。

燃～えろよ燃えろ～よ

C 武器を作ろう

このゲームは戦いが基本なので、武器も大切な要素の一つだ。最初、自軍の兵士は素手なので、支配下の町に工場があったら製作させてみよう。するとその町のまわりから材料を集めて来て槍(やり)や弓などが作られるぞ。これはまわりに森林があった時の話だが、それが鉱山だったりすると剣や大砲など強力なものも作ってくれる。ある程度の数を作ったら、装備コマンドで兵士に装備させてあげよう。

工場

これが工場だ。これがない町では武器などは作れないぞ。作った物は工場の外に置かれる。

D 副将軍が来る

町によっては、将軍がいるところがある。そんな町を襲撃して支配下においたら、徴兵などをしてみよう。さっきまでの将軍が、画面の君の隣に現れて副将軍としてキミに従ってくれるぞ。副将軍といっても、能力や命令などが同じなので、将軍がもう1人増えた感じだが、使い捨てがきくので危険なスパイや同盟の使者としてどんどん使ってやろう。

副将軍

筋肉質の野郎は武闘派、長髪野郎はインテリと性格が分かれる。彼らの性格にあった指示をすると、かなり良くやってくれる。危険な仕事なども、彼らに頼んでしまおう。たのむよ。

E 最終戦

そうしてやってきた最後の町は、今まで大きすぎて手が出せなかったところ。しかも、向こうも軍隊を作り、こちらと正面から渡り合おうとしている。こうなったら、武器をたくさん作ってこっちも戦いに備えようではないか。食料も十分に調達し、準備は整った。この戦いで勝てば、天秤(てんびん)は傾く。いくぞ!

最終決戦、赤と白のエクスタシーって感じの画面だね。こっちは投石機があるので、まず負けないだろう。この大戦に勝てば、天秤は完全にこっちへ傾くはずだ。いざ勝負!

●シリーズ人間● ごくあくひどうなモンガーくん

ぼくの名前はモンガー。隊長をやってるんだ。勝つためなら何でもやるのが僕の身上さ。この前、人口が多くて強そうな町のきこりを森で1人ずつ殺しちゃった。その前は、同盟国に押し入って支配してさ。いやー隊長って気分がいいな!

森を行き来するきこり達を一人ずつ襲うんだ。これで敵は確実に減ってゆくぞ。気分は山賊だね。え、ひきょう?　何それ。

支配のためなら同盟も破るんだ。街に人がいない時を見はからって襲えばすぐだよ。え、極悪非道人非人?　テレるなー。

メーカーさんからひとこと

「パワーモンガー」とは、この世のすべてを支配しなくては気のすまない権力の亡者のことです。そして、それはゲーム中のプレイヤーのことでもあります。全195面の広大なマップが、欲望の対象です。さあ、無慈悲な暴君となるもよし、名君として名をはせるもまたよし。

騎士伝説

総力を上げて敵を叩きのめせ!!

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

●講談社総研
●7月16日発売予定
●9,800円
●SLG
●10M+BB

キミの戦い方しだいでシナリオは変わるぞ!!

2度の大戦があってこそ、今の世界がある。なーんて偉そうなことを言ってはみたが、やっぱゲームで遊ぶ戦争シミュレーションは楽しいもの。このゲームは、第2次世界大戦のドイツ軍戦車部隊が繰り広げる、鋼鉄の騎士の物語なのだ。ゲーム内容は簡単で、プレイヤーは戦車部隊の隊長となり各戦車に指示を出し、与えられたミッションをクリアしていけばいいだけ。でもクリアした時の部隊の状態で、シナリオがどんどん変化していくのだ。被害が少ないほどシナリオ数も増えていくので、けっこうやりがいがあるぞ。

見た目にはかなり難しそうだけど、本当は全然難しくない。戦車の通るルートを指示して、敵がいたら砲撃の指示を促すだけでいいのだ。でも、戦法は考えなければダメだよ。取り込み画像がシブいぜ。

1939・9・8 ラムド近郊 「White」

2つに別れている部隊をなるべく接近させて移動し、T字路前で待機・索敵させれば被害はないぞ。

最初だけあって、敵の攻撃はそんなに強くない。見つけたらすぐ砲撃だ。

たぶんT字路で敵と全面的に当たるだろう。破壊された戦車の上は通れないぞ。

勝利 / 敗北

1939・9・10 ブズラ川周辺 ブズラ包囲戦

右下(西南)方面に敵がいるので、そこへ団体移動してしまおう。T字路の対戦車砲に注意するんだ。

これもT字路が決戦の場となる。ここから対戦車砲が出てくるぞ。

まず先に対戦車砲を破壊しよう。強力なので、味方が次々とやられちゃうぞ。

勝利 / 敗北

1940・5・20 バランシェンヌ近郊 ディール河攻防戦

川を渡る時に2台の戦車が待ち受けるが、それを迅速に破壊しなければ川はすんなり渡れない。破壊したところでいったん全戦車を集結し、全体命令で一気に橋を渡る。渡り終わると目の前に敵が集まっているので、集中砲火でどんどん倒そう。これでバルカン半島へ行けるぞ。

負けると、次は有名なバルバロッサの戦いとなる。戦車も増えて一段と強力な部隊になるけど、その前にやっぱり勝ってバルカン半島へ。

川を渡るのがまず目的だ。先方の2台の戦車を破壊したら一気に進むのだ!

ここをクリアするころには2級鉄十字章あたりを受勲できるはず。

勝利 / 敗北

1941・4・11 ベルグラード付近 バルカン半島

このマップは森が多い。森の中だと敵も味方も砲撃できないので、ここはぐるりと下から上に迂回して進んで行こう。最初のT字路の先に対戦車砲があるので注意だ。物量戦になるので、慎重に進め。

敵も多いし攻撃もキツいのだ。はたして勝てるか。

勝利は2種類

クリア時の被害の大小でシナリオが変化するというのは前でも言った通りだけど、勝利と大勝利でもシナリオは変化していく。ボロボロになって勝っても、それは本当の勝利ではないということだ。けっこう大変だよ。

初期配置車両を大切に扱え!

35(t)

一番ちっこい戦車。射程距離も短く、おとり専用となりやすい。

38(t)

ちょっと強くはなったけど、まだまだ役不足。序盤は頼れるかな。

2号戦車

敵戦車と正対して戦うにはやっぱりこのぐらいの戦車じゃなきゃ。

メーカーさんからひとこと

全国の武装親衛隊ファンの皆さん、お待たせしております。まもなく、戦車戦シミュレーション「騎士伝説」が発売されます。このゲームのテーマは「戦うことが生き残ること」となっております。それをふまえてプレイしてください。

スラップファイト

たとえ時代が変わろうともいいものはイイ

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

- テンゲン
- 6月11日発売
- 7,800円
- SHT
- 8M

攻略用エリア別ダイジェスト

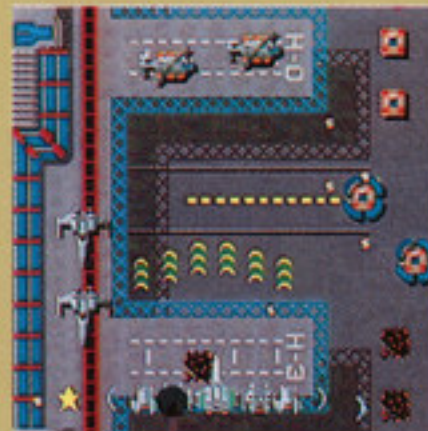
エリア 10 20 30 40 50 60 70 80 スタッフスクロール&2周目へ

オリジナルモード

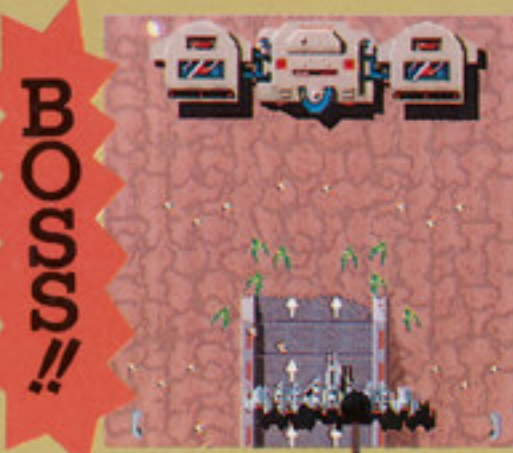
まずは小手調べ。SIDEの扱いに慣れるべし。

敵弾の軌道は単調だ。画面下部で左右移動しつつ攻撃で楽勝。

BOSS!!

敵は通路の交差点で弾を撃つ。待ち伏せて始末だ。

ザコの数がハンパじゃない。破壊力のある武器で早めに倒せ。

BOSS!!

真っ先に左右の砲台を壊そう。WINGの破損はしょーがない。

H.MIS.を装備しているとレールを破壊でき便利。

BOSS!!

SHOTの連射で早期決着だ。ここまでの道程もSHOTがイイ。

実は安全地帯がある。焦らず怖がらず敵機の正面に出よう。

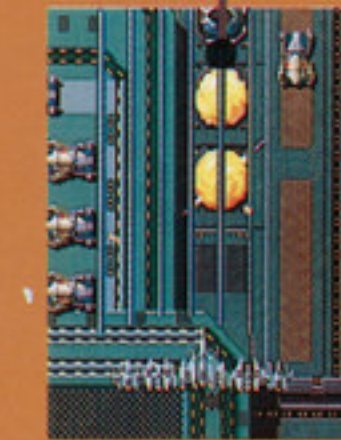
BOSS!!

激しい防衛ラインをかいくぐり最終エリアにたどりつくと、そこにいたのは……。ボスは決定的な攻撃法を持っていないため、装備が貧弱でも、集中力で十分太刀打ちできるぞ。

FINAL BOSS!!

アレンジモード

出だしは非常にゆるやか。チップはもらさず取ろう。

意外に耐久力があるのでWING爆発を織り混ぜて攻撃!

BOSS!!

耐久力のあるザコが多数登場する。LASERでバリバリ倒せ。

危なくなったら惜しまずWING爆発で切り抜けろ。

BOSS!!

通路を高速移動しつつ弾を撃つ敵が。先手を打て。

猛攻が始まる前にSHOT連射でキメろ。長引くとつらい。

BOSS!!

弾をばらまくザコの行進が拝める。SHOTが有効かな。

弾は左右方向に十分ひきつけて回避。レーザーは上下方向にネ。

FINAL BOSS!!

ボス自体も強いが、そこまでの道のりがすごく危険。スプリンクラー式に弾を撃つ砲台をいかに素早く始末するかがポイントだ。WINGは最低でも1つ装備して挑みたい。

隠れキャラはゲーム攻略を救う

「スラップファイト」には隠れボーナスキャラが多数出現する。特定の武器で攻撃するとボーナス得点が入る（キャラと武器の対応は写真参照）。これらはただ存在するのではなく、配置されているエリアでの有効な武器を暗に示しているのだ。親切ゥ!

おはなは
最初は芽の状態だがLASER攻撃するにつれてトロピカルな花に成長。
LASER

インベーダーは
ある決まった画面端をSHOTすると出現。以後、攻撃するごとに得点。
SHOT

パネルは
地形上に隠されていて、出現させた時と破壊した時に得点が入る。
H.MIS.

2つのモードを極めるのだ!!

上に紹介したのがオリジナルモードとアレンジモードそれぞれの大まかな流れだ。約10エリアごとに地形や敵の出現タイプが変わるので、何度もプレイしてそれぞれの場所にあった装備を見つけよう。

ちなみに、ある条件を満たすと援軍機"ヘルパー"が出現する。こーいうたぐいのナゾが結構多いぞ。

メーカーさんからひとこと

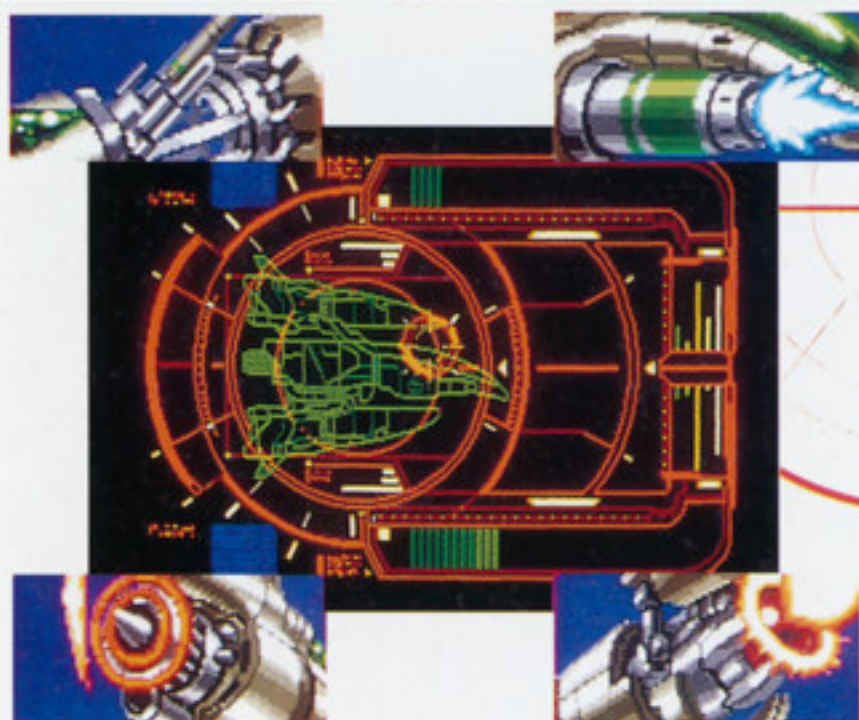
発売日を長いこと心持ちにしていてくれたみなさん! メガドライブ版のスペシャルモードも入ったおトクなソフト「スラップファイト」が、みなさんの手の中に収まる日も刻一刻と近づいてきました。手には収まりきらない期待と興奮の中、いざ、飛び立とう!

© TENGEN LTD. © TOAPLAN Co., Ltd © YUZO KOSHIRO

エリミネートダウン

久々に撃ちものがでまっせ！

完成度ゲージ	100%	1人プレイのみ

- ●ソフトビジョン
- ●6月25日発売予定
- ●8,500円
- ●SHT
- ●8M

3方向のショットで撃ちまくるぅ!!

久しぶりの横シューティングと聞いて心が揺れる読者諸君もいるかもしれないけど、この「エリミネートダウン」は、そんなファンのみんなの期待に応えられるゲームかもしれない。タイトル名にもなっている自機は、3種類あるショットを使い分けてステージを進んでいく。一見すると今までに出たバリバリのシューティングより地味な感じがするけど、このショットの使い分けの楽しさは、他ではちょっと味わえない充実感があるぞ。

デモがカッコイイっす！

ボス関係はガッチリとしているものが多い。しかし、攻撃は見ためよりかなりスパルタンだ。パターン作りが必要だぞ。

ショットでアステロイドが砕け散る。緻密なグラフィックがいい演出をしてくれるのだ。でもザコが紛れてるので注意！

WEAPON VARIATION

ノーマルショット
自機の先端から発射される基本ショット。単発からレーザーへとパワーアップしていく。

フロントショット
上下のユニットの先端から発射する威力のある前方ショット。最高レベルは塊が飛ぶぞ。

サイドショット
上下方向に爆弾などを発射する。最初は斜め前に2方向だが、強くなると前後4方向に。

バックショット
ユニット後方からカッター状のレーザーを発射する。これで後ろからくる敵を破壊だ。

ITEMS

これを6つ取ると3つのショットが1段階パワーアップ。ザコ編隊を全滅させるとでるぞ。

1つ取るごとにノーマルショットが1段階パワーアップする。少ないので取り逃すな。

これを取ると、一定まで被弾をカバーしてくれるバリアーを張る。心強いぞ。

めまぐるしく状況が変わる戦場にたえられるかよー？

このゲームの特徴としてもうひとつ、「ゲーム展開の奇抜さ」というものがある。下の写真を見てもらえばわかるけど、これでも同じステージか！　というくらいガラッと雰囲気が変わるのだ。今まで統一されがちだったステージの雰囲気も、これだけ変わると結構新鮮だ。

宇宙戦から

大気圏、そして……

惑星へ！

ステージの最初は、宇宙での艦隊戦の中を飛んでいく。味方艦隊が敵と戦闘しているぞ。

その後、大気圏へと突入。大小さまざまなミサイルが襲う！

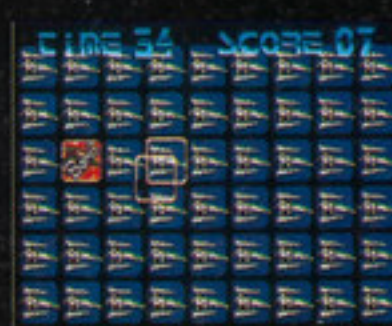
無事降下終了。短いステージでこれだけ背景が変わるのだ。見せてくれるよな。

空飛ぶムカデ系の生物兵器は、このステージの中のボス。攻撃はさほどではない。

いよいよボス。アームのような球体を伸縮させてくる。このあと形態が変わるぞ！

BOSSだぜ強いぜ、ヘイ！

ミニゲームでラウンドセレクト

このゲームはコンテニューもちゃんとあるが、ラウンドセレクトは少々奇抜な手法が取られている。画面一面に置かれた自機のパネルを、もぐら叩きのように叩き、その得点でセレクトできるステージの範囲が決まるのだ。ムム、やるな。

自機が回転しているパネルを叩く。ちょっと懐しい感じかも。

メーカーさんからひとこと

ソフトビジョンでお勧めのエキサイトシューティング「エリミネートダウン」です。これがまた凄い！　グロテスクな敵キャラに綺麗なグラフィック、見たこともない形の大ボス達！　異形生命体の侵攻をくい止めるためスティールパイロン出動だ！　初心者はＥＡＳＹモードでね！

© SOFT VISION

TOP PRO GOLF2

スケールアップしてナイスショット!

完成度ゲージ 100% 4人まで対戦可能

- ソフトビジョン
- 6月25日発売予定
- 8,500円
- SPT
- 8M

今度はJAPANとUSAの2つで勝負だ!

昨年発売された「TOP PRO GOLF」がより充実した内容と楽しさをしたがえて帰ってきた。今回は、日本とアメリカの2つのコースがあり、ゲームのモードも趣向の異なる4種類が用意されている。操作もかなり簡略化しているので、ゴルフはちょっとって人にもいいぞ。

2つあわせて36ホール!

日本のコースは、比較的やさしい。それに比べ、アメリカのコースには泣かされる。ひょ～。

1人でやるもよし、4人でやるもよしなのだ

ゲーム進行は、まず最初に風向きとヤード数を確認し、クラブを決める。そして打つ方向とボールの打点を決定して、パワーゲージを見ながら打つという極めて簡単な操作で進んでいく。最近にある複雑な操作のゴルフゲームとは一線を画しているけど、これなら誰とでも気軽に楽しめるよね。また、ゲームモードによっては最高4人までプレイ可能なので、みんなで騒ぎながらやるにはもってこいだぞ。

操作が簡単でいい。でもグリーンは、ちょっと狙いづらいかもしれないな。

トーナメントプレイモード

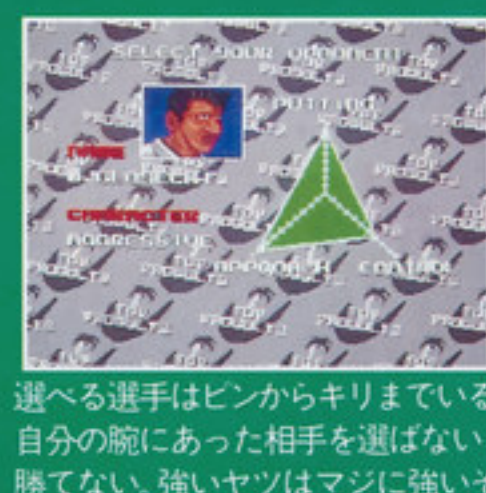
40人のプロと、72ホールストロークプレイを行っていく本戦モード。最高4人まで参加できるので、やるときゃやるぞって人達はこれで戦おう。

36ホール終わった時に20位以内だと次へ進める。

ありゃ、こりゃもうすでにダメかもしんない。

マッチプレイモード

設定されたプロ選手の1人を選び、マッチプレイルールで日本かアメリカのどちらか18コースを回るモード。2人プレイで対戦も可能だよ。

選べる選手はピンからキリまでいる。自分の腕にあった相手を選ばないと勝てない。強いヤツはマジに強いぞ。

ハンディマッチプレイモード

マッチプレイと同じルールで回るのだが1ホールごとに勝ったほうが相手のクラブを1本使用禁止にできる。これも2人プレイが可能。熱い。

勝って相手のクラブを奪えるが、基本的クラブは奪えないぞ。相手のシブい顔が、やりーって感じなのだ。

ストロークプレイモード

4人までプレイ可能で、日本、アメリカどちらか18ホールのストロークを競ってプレイするモードだ。気分は接待ゴルフって感じだよね。

4人でやれば、これほど楽しいモードはない。打つ前もギャーギャー騒ごうぜ! ああ、不作法なり。

総勢15名 私達プロゴルファー

どっかで見たことのある顔がたくさんいる。セレクト時に選んでやるとニヤっと笑うぞ。やめろー。

ゲームに登場するCOM側の選手やその顔のグラフィックは、15種類もある。また、それぞれパラメーターがあって、強い選手や弱い選手など自分にあった選手が選べるのもうれしいぞ。

こんちは
調子どう?
ぼちぼち
やったる
ハッハッハッ

メーカーさんからひとこと

本格的ゴルフゲームの決定版『TOP PRO GOLF』のバージョンアップ版だ! ホール数も倍増しグリーンのアンジュレーションもさらに細かくなって帰ってきたぞ! 4人同時プレイも可能になったから友達同士で盛り上がろうね!

© SOFT VISION

COOL SPOT

ヨーヨーは武器じゃありません

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

- ヴァージンゲーム
- 9月発売予定
- 8,000円
- ACT
- 8M

うすっぺらいけどスゴイんだぞ

洋物ゲームには「本当に同じハードを使ってるの?」と疑いたくなるほどグラフィックや音楽のクオリティが高いものが多々ある。この「COOL SPOT」もそういった作品のひとつ。バタくさいポップさが気持ちいい、正統派アクションゲームだ。しかもプレイヤーキャラの動きを見るだけでも幸せになれるという特典つき! こりゃ買いだな。

ショットで……

ショットは16方向に自由に撃てる。どこから敵が攻めてきてもこわくないやい!

ジャンプで……

方向キーを左右どちらかに入れながらジャンプすると、SPOTさんがグルグル回転する。高さも飛距離もアップさ!

アイテムとって……

フィールド上の赤いチップを集めろ! ちなみに"7UP"というアイテムを取ってもSPOTが7人増えるわけではない。

仲間見つけりゃクリアー!!

チップを規定量集めると、仲間が捕らえられている牢屋の鍵を壊せる。感動の再会だ!

7UPってどんな飲物?

「COOL SPOT」を語るうえで、どうしても避けて通れないのが炭酸清涼飲料水7UPの存在。このゲームでいくら宣伝しても、元がおいしくなけりゃあまり意味がない。その点7UPはだいじょーぶ。シュワーッとした飲みごたえがグーよ!

現在の7UPの缶には、細長いスポーツ少年が描かれている。ゲームでは彼の出番はないようだ。

ラウンド1は 風船渡りが命

浜辺の上空には風船がいっぱい。回転ジャンプで跳び移れ。

ラウンド2には ロープの上下移動が!

舞台はどうやら波止場のようだ。海産物がSPOTに襲いかかってくるぞ。

ラウンド3は 危険だらけ

トゲトゲやらネズミ取りやらで、トラップだらけ。この面に登場するネズミさんの顔はカワユイよ。

ペプシコーラの精神にのっとって(?) •比較紹介記事!!•

7UPの販売元ペプシコーラといえば、露骨な比較宣伝広告で、視聴者をハラハラさせることでも有名。じゃあってわけで、このゲームもそうしてみた。どう、ハラハラするでしょ?(うひゃあ)

「これだよ~!!」

メーカーさんからひとこと

先月号のサードパーティーやりたい放題コーナーで登場したヴァージンゲームの森笠です。この夏さわやかに登場の第1作「COOL SPOT」。主人公スポットのコミカルな動きが楽しいアクションゲームです。全11面をクリアした後のエンディングもすご~く楽しいんだよね!!

© 1993 Virgin Games. © Seven-UP, 7UP, SPOT name and character are trademarks identifying Products of The Seven-Up Company. © NINTENDO

KONAMI

コナミのおへや

コナミ姉さんの漫遊記 第7回

今月は、コナミMD開発スタッフにみなさんの移植希望のハガキを見てもらいながら、いろいろとおしゃべりしてもらいました。普段は口の固いおとなしい真面目な(?)人達です。さあ、何が飛び出すやら。

出席者・プロフィール

大味番長
年齢：ないしょ。
ゲーム歴：ゲーセン歴は長いがコンシューマはそうでもない。
好きなゲーム　大味なゲーム
出身地：病院。
コナミ姉さん一言：笑顔がやさしく無口なところで大人を感じるな。

ふらのじゅん
年齢：大味番長よりは若い。
ゲーム歴：インベーダーの頃は中学生だった。
好きなゲーム；メタルギアシリーズと自分の作ったゲーム。
出身地：甲子園球場の近く。
コナミ姉さん一言：コナミに入社して初めて開発者を紹介してもらったのが、ふらのさんだったのだ。

はなてん
年齢：？？？
ゲーム歴：テーブルテニス時代からずーと。
出身地：大阪の放出(はなてん)。
好きなゲーム：沙羅曼蛇・ランパート・アダルトなゲーム。
コナミ姉さん一言：ランパートのゲーム大会でいっしょに編集部へ行った思い出があります。

ザ★談会 SPECIAL TALK スペシャルトーク

コナミ姉さん　お忙しいところすみません。今日はよろしくお願い致します。今回の主旨は、ユーザーから届いた移植希望のハガキをもとに話を進めていきたいと思ってます。まず、シューティングゲームの移植希望が多いのですが、みなさんはどう思いますか？

ふらのじゅん　SHTを出すのであればオリジナルでしょう。

はなてん　えーオリジナルですよ。

姉さん　ご存知とは思いますけど、移植希望の中では「XEXEX」の人気が高いのですが可能性はどうですか？

ふらの　今のコンシューマ機では難しいですわ。これは画面上の特殊処理が売りのゲームで（特殊処理というのは例えば、回転のVRAMの応用とか）これを現在のコンシューマ機に移植するとなると二重スクロールが1枚になったりするわけですわ。だから忠実には移植できへん。

はなてん　シューティングで実績のあるアクスレイ上田でさえ移植は厳しいと言ってましたし、「XEXEX」はあえてコンシューマ機には移植できないように開発されてますからね。

姉さん　最近の人気アーケードゲームがコンシューマ機に移植され、ゲーセンでしか遊べないゲームが少なくなる傾向ですよね。その中でもこの「XEXEX」は、開発者のこだわりで移植をさせないように開発された理由をぜひ聞いてみたいと思います。

――XEXEX開発チームより――

このアーケード版開発者として、「XEXEX」がこんなにも愛されていること、涙がちょちょぎれる（死語!?）ほどうれしく思ってます。このゲームは発売当初、凝った画像処理が騒がれたけど、とりたててすごい処理チップを使っているわけではないんだ。当時メンバーの頭にあったのは「いかにして艶っぽく見せるか」ってこと。だからない機能をさもあるかのように見せるため、作ってはボツという試行錯誤の繰り返しが連日続いた。

そんなわけでボロボロになりながらでき上がった「XEXEX」。移植してもらえれば家に帰っても遊べるのになんでやってくれないのかと思っていたけど、よくよく考えてみると、今のアーケードゲームはもう完全移植は（コナミのものだけでなく他社のも同じ）かなりキツくなってると納得した。つまり色数やらスプライトの表示面積やらドットの細かさやら、どうすることもできない壁がスタッフの前に立ちはだかっているのさ。ただ、少々の色や画像処理がアレンジされながらも、オリジナルのイメージや雰囲気を壊さず移植することができるということは、これまでのコナミ作品を見てもらってもわかると思うけど、移植スタッフは、ユーザーが完璧な移植を望んでいると考えて、ファンのイメージを壊さないためにもあえて諦めたのだと思う。

というわけでこれを読んでくれたMDユーザーのエビバディ！ これからのリクエストは「マーシャル チャンピオン」だぜ。えっ、なぜかって？ 僕らが作って、絶対面白いからさ!!

大味番長　というわけで「XEXEX」に関しては何とも言いがたい。しかし、希望のハガキを見てると最近のアーケードゲームのタイトルが見あたらないのは、悲しいですね。こうやってわざわざハガキに書いて送ってくる人たちは、きっと真のマニアなんですよ。

コナミ姉さん　では、グラIIの元祖、グラ2の移植はどうですか。

グラII（MSX）開発者　これは、MSXの機能を主体にして開発をしましたからMDに移植したら見た目はよくなるけど、それだけではおもろないからやっぱりオリジナルの要素も入れへんとあかんと思うわ。しかし、この頃の開発スケジュールはひどいもんやったわ。もうできへんやろうな、体力あらへん。歳とったわ～(苦笑い)。

大味番長　おっと、「魂斗羅スピリッツ」の移植ハガキを発見。

姉さん　SFC版は大味番長の携わった作品ですよね。ぜひコメントを。

大味番長　ロケットナイトはアニマル魂斗羅です。ハッハッハッハッ（参加者全員大笑い）。

コナミ姉さん　次に話は変わりますが、個人的に「このソフトは移植してみたい」というのがあれば教えてください。

ふらの　個人的には「ソリッドスネイク」をやりたいな。あれはいいですよ。

大味番長　私もぜひやってみたいです。あのヘリコプターの戦闘シーンではもっと派手にドンパチできますしね。やりたいですよ～。

はなてん　ぼくは「沙羅曼蛇」がやりたいです。シューティングの中ではやっぱりこれですよ。

姉さん　ソリッドは「スナッチャー」の次にかっこいいゲームだと思います。MDに移植してもらいたいです。さて、MDスタッフの3本柱の意見がまとまったところで、それぞれ現在進行している商品の状況をお願いします。

大味番長　ロケットナイトは完成しました。すでに、次回作に向けての壮大なプロジェクトが進行中です。

はなてん　「バンパイアキラー」の開発がスタートしたばかりでてんやわんやですが、年末発売に向けてがんばります。ドラキュラのドロドロ感を残しながらすごさを表すのに苦労していますが、屋外のステージを増やして新しい仕掛けを取入れ、多関節キャラ等、MDでしか見られない場面をたくさん取り入れる方向です。ドラキュラサウンドももちろん健在です。

ふらの　右手にキーボード左手に銃を持ちながら仕事しています。そうです。「リーサルエンフォーサーズ」MEGA-CDを開発中。ゲーセンでやっとけよ。

姉さん　ありがとうございました。朝一番で、座談会なんてしんどいと言われながらも結構しゃべってもらえました。さてさて、今回は、移植希望タイトル中で「XEXEX」が多かったので取り上げましたが、コナミのスタッフも「ユーザーの移植希望の中で1つぐらいなんとかできたらええな～」と思ってます。実現するといいですね。

おハガキのあてさき／〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク(株)BEEP！ メガドライブ編集部「コナミのおへや○○コーナー」係
ハガキを採用された方にはコナミ特製テレカを差し上げます。

ACT.21

Sega Falcom

セガ・ファルコム通信

前号に引き続き、「ぽっぷるメイル」のキャラクター紹介だ!!

まだまだいるぞ、おかしなヤツら

前号では、メイルを始めとするメインキャラクター3人と、ゲームの内容に触れてみた。そこで今回も、パソコン版をもとにストーリーに深く関わる人物たちを紹介しよう。

そろいもそろってクセのある彼らは、時として主役を食ってしまうことも。でもその“うさんくささ”が彼らの魅力であり、このゲームを引き立てている要素でもあるのだ。個性派ぞろいの「ぽっぷるメイル」ご期待あれ。

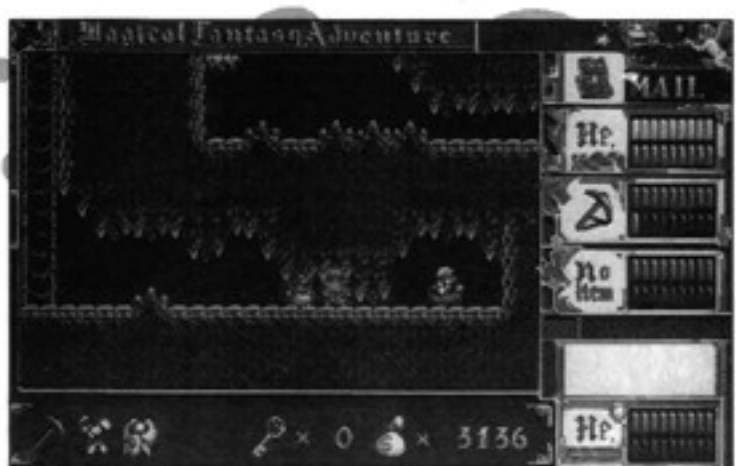
おいおい

マテリアル「わしをこんな所に 閉じ込めおって!
魔法封じの結界まで 張りおってぇー!!
お前なんぞ もう弟子でもなんでもないわー!
早くここから出せぇー!!

メイルも口が減らないヤツだが、こいつは彼女以上かも。いつも偉そうにふんぞりかえっているマテリアルだ。

マテリアル――かつて大魔導師、今じゃ老いぼれ!?

本名、マテリアル＝ホルン。かつては偉大なる魔導師として、その名を轟かせていた人物。タットが探している“お師匠様”こそ、他ならぬ彼のことである。ところがどうしたことか、いつのまにやら多額の賞金首に成り下がってしまった。その額、なんと＄200万。そのためメイルに追い回されるハメに。原因はどうやら彼の絶大なる魔力と、内に秘めた野望にあるようだが…。

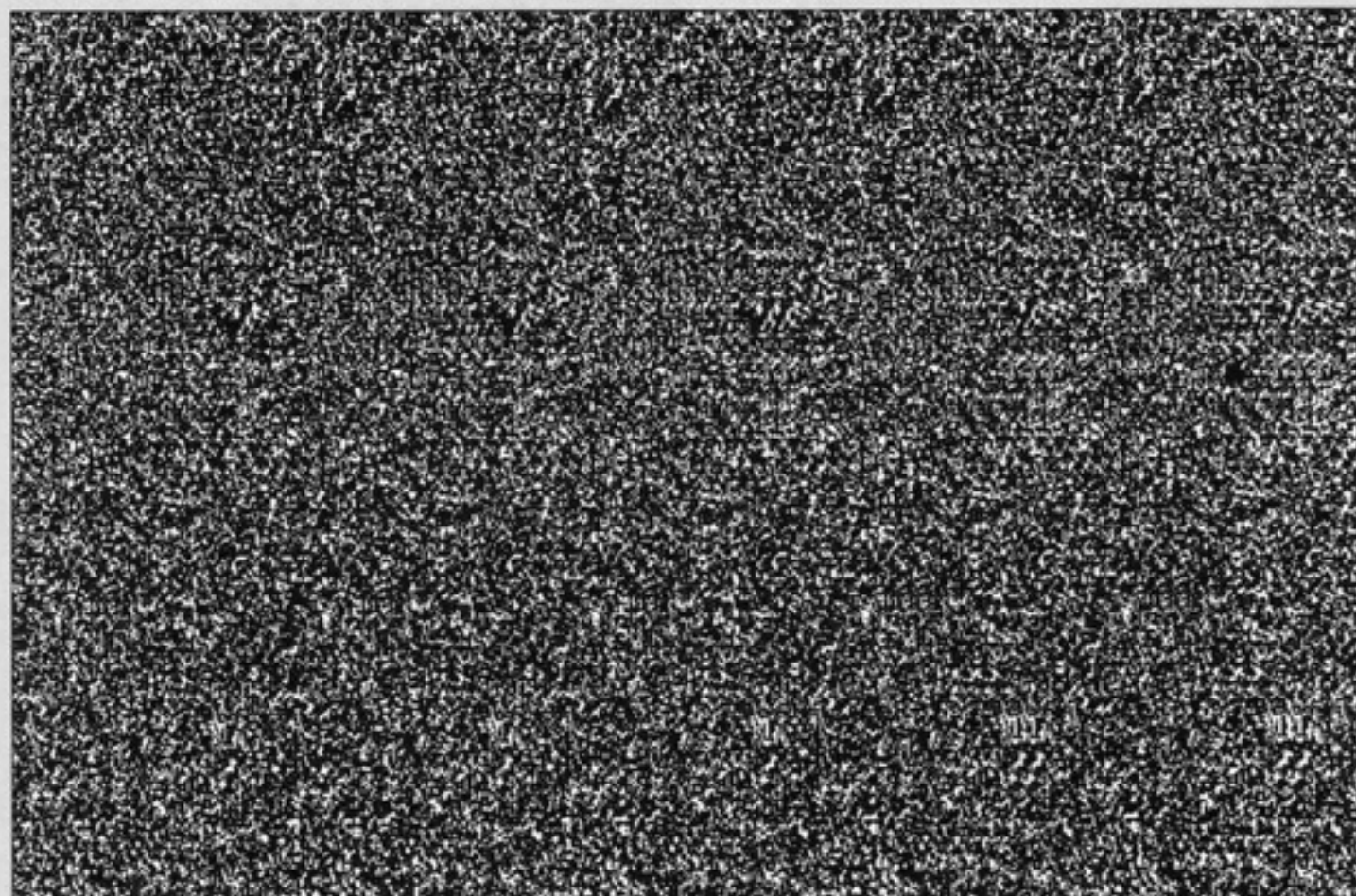
偉そうにふんぞり返っているかと思えば、意外とオチャメな面がある。かなり年寄りなのに、逃げ足は異常に速い。捕らえられても口数は減らない……と、なんともやっかいなジジイなのだ。

「天才となんとかは紙一重」という言葉がピッタリの人物だ。

矢野取締役の仁義なき業界オチ⑬

今回は”ステグラ”の話をしようか。話題になっているかどーかは、よくわからないが例の”ステレオグラフィック”のこと。

見えたの見えないのと耳にするけど、あれって意外と簡単に見えるのだよね。ただ見えたヤツが、そのノウハウを教えたがらないだけ。

ボクの場合は早かった。なにしろ老眼、遠視というもっともステグラ向きの環境なのだから。

で、いまだに見えないヒトに教えてあげよう。矢野式ステグラエントリィ。まずステグラをテーブルの上に置いて、真上に鼻がつくほど顔を近づける。当然、ボケて焦点は合わないよね。で、目の力を抜く。つまりボッとした状態でそのままゆっくり、顔を放す。離れるにしたがって当然焦点が合ってくる。ほら見えたでしょ。ステレオワールドが。なんとも言えない限られたエリア内の3Dの世界。CG慣れしている僕らの眼にも十分新鮮、というところで、オリジナル・ステグラを試してください。我が社のパブリシティらいしでしょ。

ブラッキィ——アブないエルフ野郎

別名、エルフの村の“歩く火薬庫”。その名を証明するものは、彼がいつも持ち歩いているお手製の爆弾である。

物事がうまく運ばなかったり、自分の気に入らないことがあったりすると、すぐさまドカン！——これですべてを解決してしまうのである。ある意味では、とてもうらやましい性格だ。主役のメイルはエルフの常識をひっくり返したような人物だが、彼もまたしかり。もしかすると、メイル以上の強者かもしれない。

爆弾を持ち歩いているくらいだから、かなりアブない存在に思えるが、根は意外と小心者。外の世界で一旗揚げようとエルフの村を飛び出したが、モンスターが恐くて立ち往生(おうじょう)した経歴がある。そのとき、偶然通りがかったメイルに、結果的には助けてもらえた。なんともお粗末(そまつ)な男である。以来、縁というかなんというか、彼が危機になると、メイルたちが助け出すハメに。でも、そんな自分の行動を悪いとも正そうとも思っていない、なんともやっかいなお気楽野郎だ。

何かあれば、とにかく爆弾を使いまくる。手加減なし、考えなしのお気楽なエルフ野郎だ。

ヤコブ——ちょっぴり出番は少ないけど、重要人物なのだ

メイルとブラッキィがエルフの常識をひっくり返している人物なら、このヤコブもドワーフの常識をはるかに越えているだろう。通常ドワーフとは、顔中ヒゲだらけの小男で、あまり人づきあいをしない気難しい種族である。ところがこの男、自慢のヒゲはきれいさっぱり剃(そ)り落とすわ、他人と気軽につき合うわ、人間顔負けの立派な体格だわの変わり者。自分で「最先端を行くドワーフを目指している」と言うだけあって、ポリシーを貫き通しているのだ。その反面、さすがドワーフだけあって、細工の腕は超一流。後にメイルも彼の力を借りることになる。

「類は友を呼ぶ」と言うが、ヤコブとブラッキィはまさにその言葉がぴったり。なんとこの2人、親友だというから笑える。かたやエルフの爆弾師、かたやドワーフの細工師という妙なコンビ。きっと変なところで気が合ったのだろう。

ヤコブの細工師としての腕はかなりのもの。金属だろうと何だろうと、彼は自由自在に加工してしまうのだ。

そして、その他大勢の皆さん

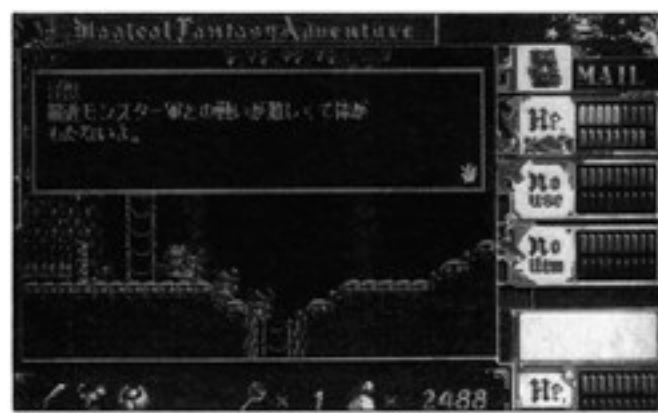
「ぽっぷるメイル」には、実にさまざまな種族が共存している。メイルはこの世界を舞台に、マテリアルを追いかけて走り回る。その先々で、今までにあげた以外の、たくさんの人物や種族が登場する。彼らはメイルの騒動に巻き込まれてしまう、かわいそうな人々だ。そんな彼らを、小数だが紹介しておこう。

●エルフの村の皆さん

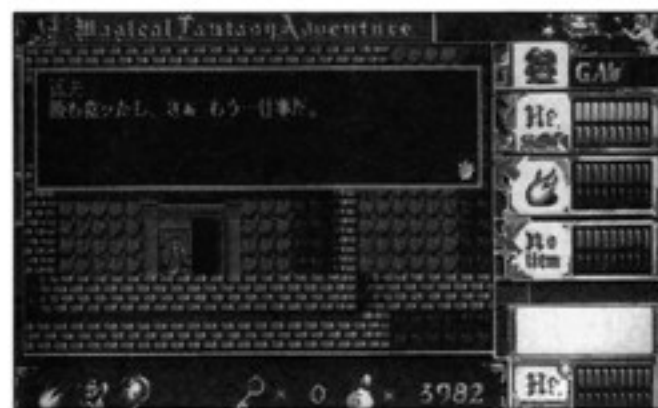
エルフの森の地中に村を作り、陽気に生活している。ブラッキィもここの出身である。突然地上から降ってわいたメイルに驚くと同時に、歓迎もしてくれる。だが中にはブラッキィのことで彼女を罵倒(ばとう)するキビしい女性も。

村の出入口は兵士たちが厳重に警戒している。地上にウヨウヨいるモンスターの侵入を防ぐためだ。

●怪獣の皆さん

洞穴の中、魚を養殖しながら暮らしている。ガウもここの出身。怪獣とはいえ悪さをすることもなく、逆にモンスターを恐れるほど気の弱いヤツらばかり。宝箱を守っているが、そのほとんどをメイルたちに盗られてしまう。

2層構造の豪華な村。誰が訪れるのか、なぜかショップも存在している。経営者は立派な身なりの怪獣だ。

●鉱夫の皆さん

鉱山を仕事場とし、昼も夜も一生懸命に働いている人々。仕事一筋という人が多い中、メイルにタカる腹黒いヤツもいる。また怪獣が苦手(にがて)で、ガウを見るなり逃げる人、口を聞いてくれない人もいる。

鉱山の先にある遺跡の中にヤコブが住んでいる。おそらく鉱夫の採る鉱石が、彼の細工物の材料だろう。

＊画面写真とイラストはすべてパソコン版のものです。

蓬莱学園入学案内

Hourai-Prospects Vol.2 監修 遊演体

JULY

亜熱帯の宇津帆島にある蓬莱学園では皆様より一足早く夏休み。海に山にプールとやっぱ夏はいいよね。

夏もまじかです。夏と言えば海。うみといえば死んだ白血球。ピンクの信長が冷蔵庫で踊りだしたおかげで、五目塩ラーメンは連日のようにフンボルトペンギンを夜明けへと導いています。そんなわけで(どんなわけかわかった人は天才だ)、近々MEGA-CD化予定の蓬莱学園。今月も、その世界を御案内しましょう。

学園探訪 その2 蓬莱学園は怖い

ガハハハハ…… あたしだよ、桐生はなえ。今日も、あたしがこの蓬莱学園を案内しちゃる。え、授業が始まるって？ 大丈夫、黙ってあたしについてきな。

「こら、そこの2人！」

ちっ。見つかった。走れ！ 急いでこの教室から抜け出すぞ。

「おのれ、脱走するつもりか。待て、叩っ斬ってやる！」

いい機会だから教えとこう。連中も同じ生徒なんだけど、学園内の治安維持のために授業を警備してんだな。さぼったり妨害したりするヤツを取り締まるってワケ。あいつら、変なカッコして刀を持ってるだろ。捕まったら本当に叩っ斬られるぞ。命が惜しけりゃ本気で走れよ。よし、窓から外に飛び出せ。いいから、ほら飛べ！

ガハハハハ。上手く逃げられたな。あんた、大丈夫かい？

「公安委員会だ。そこを動くな」

「貴様ら、授業脱走者だな」

おっと新手だ。あいつらはさっきのとは別団体、極悪非道の秘密警察ってとこかな。普通の制服姿だからさらに質が悪い。また逃げなきゃ、ほら立て。ダッシュ！

「こら待て。逃げるな！」

「警告に従わないなら射つぞ」

え？ もちろん、あの銃はモノホンだよ。射たれりゃ痛いぞ。

お、また出てきたか。あの、馬に乗った派手な集団は……まあ、正義の味方大好きの、えーかっこしーの有志団体と思えばいい。よし、ここはあたしにまかせな。

「お嬢さん、どうしました？」

私たち、意味もなく意地悪されて困ってるんですぅ(態度豹変)。

「なるほど。我々が来たからには大丈夫。助けてあげましょう……銃士隊、突撃！」

さ、今のうちに逃げるぞ。バレたらタダじゃ済まないからな。エスケープも命がけなんだよ。

え、こんなことならマジメに授業に出た方がいいって？ ガハハハ。余計なこと考えないで走れ！

校内巡回班。蓬莱学園の新選組。生徒会から正式に認められた、学園の治安維持団体である。

公安委員会。巡回班とならぶ治安維持団体だが、縄張り意識などもあって両者の仲は悪い。

あなたがつくる MEGA-CD 蓬莱学園

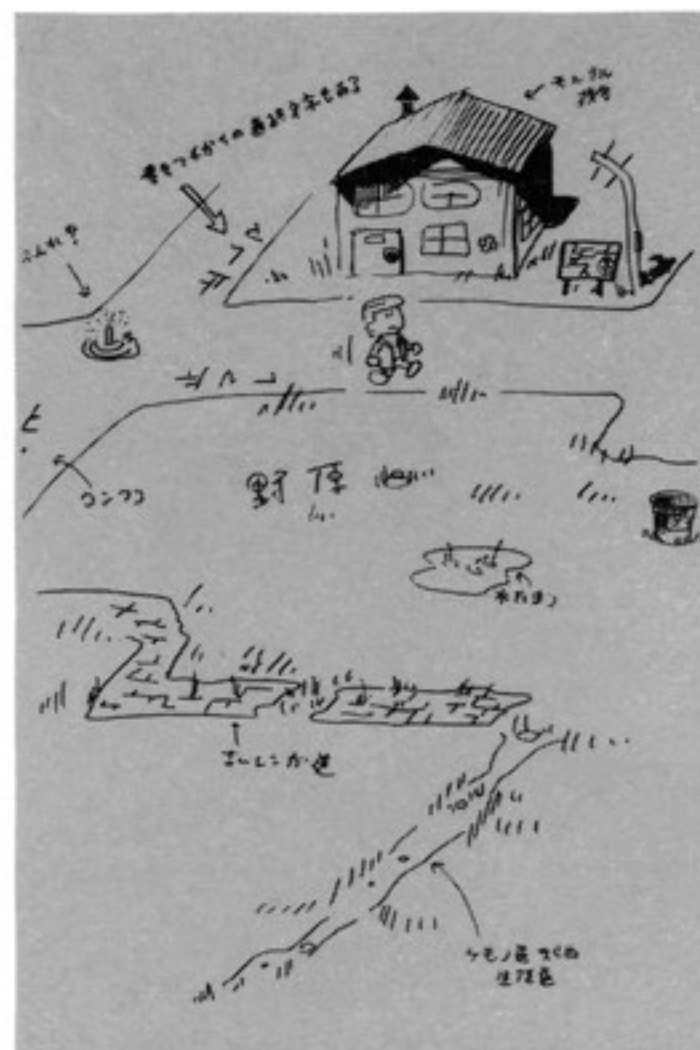
先月お伝えしたとおり、MEGA-CD「蓬莱学園」は、みんながゲームの企画に関わることができるかもしれません。あなたの学生生活における実際の体験が、製品化されたゲームに盛り込まれるかもしれないのです。「ハガキが採用されたら、どういう形でゲームに組み込まれるのですか？」という質問が多かったのですが、例えば、・うわさ話として耳にする、・壁のポスターにあなたの名前が書かれる、・ラジオでニュースとして読み上げられる、・あなたと同じ名前のキャラが登場する、・ゲームの主人公が体験する、等々、その他いろいろ考えています。形式や分類にこだわる必要はありません。自由に何でも送ってみよう。

では早速ハガキを紹介します。

●校内の花壇とかで、近道に使えるところがあると、生徒がみんな通っちゃうから草が踏まれてケモノ道になってるところってありましたよね。(神奈川県・ああ就職難)

彼は他にもいろいろと書いてきてくれたのですが、すみっこにオマケで書いてあったこの一言が、スタッフの中で妙にウケました。「あるある」「うちでもあったな」「年期を感じるんだよね」「そんな場面ほしいな」「所々剝がれた古いレンガ道もいい」などと話が弾み、ラフまでできてしまったのです(右下イラスト)。これはゲーム中に登場するかも……。

そう、ほんの些細なことでもいいんです。でもそれが、あなたの名前をMEGA-CDに刻みつけるきっかけになるかもしれません。

ハガキは、まだまだ引き続き募集してます。あなたの体験した学校生活での面白いエピソード、あなたの学校のうわさ話、こんな場面がほしいなど、なんでもOK。次号からどーんと紹介する予定なのでよろしく。掲載された方には粗品も進呈しますよ。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)BEEP！メガドライブ編集部
「蓬莱学園入学案内」係

投稿作品が製品に採用された場合、著作権は(株)遊演体に帰属します。

実録！ 絶頂王国 春の特別企画

クライマックス企画会議！

泣く子もだまる企画
VS
プログラマー

ゲーム制作を目指す若者は必読!! だよーん

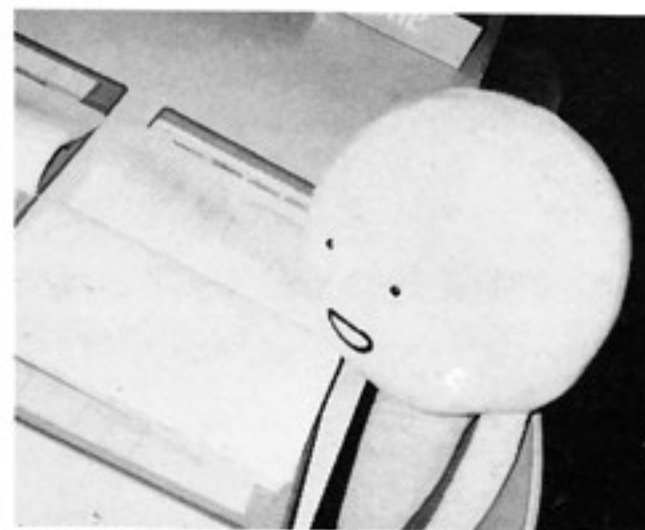
謎の新作超大作ゲームの制作でゴールデンウィークも返上で日夜がんばるクライマックス（大うそ）。今回ご紹介するのは、数々の難関を突破して見事クライマックスに入社した、新入りゲーム企画担当ナニオ君とチーフプログラマーとの打ち合せルポだ。

ナニオ君
激戦を勝ち抜き見事クライマックスに入社した異星人。8歳。円盤に乗って通勤している。家がないので、内藤社長のマンションで手伝いをしているらしい。

真剣な表情で会議をしているナニオ君と内藤社長。ナニオ君の無理難題もなんとか実現させてあげたい。

今回のナニオ君の提案企画は、DDSを基本システムとしたアドベンチャーアクションだ。さすが百戦錬磨（れんま）のナニオ君（なんのこっちゃ）アイデアをいっぱい用意してきたようだぞ。

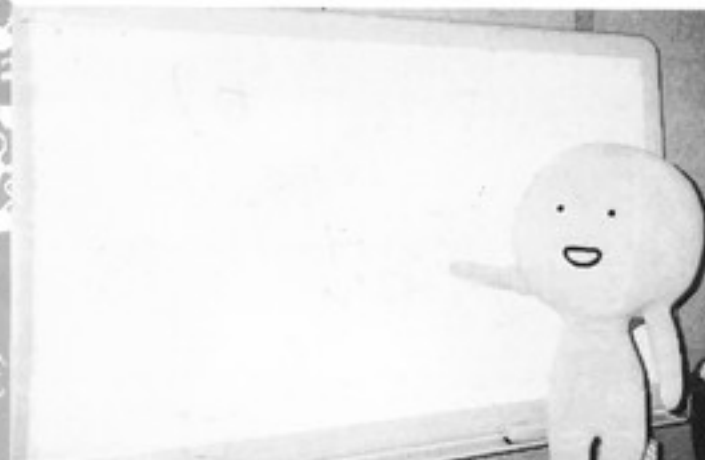
それでは、実際の企画会議を誌上で再現するぞ。心して読むべし。

ナニオ　大きな岩が転がってきて主人公が押しつぶされると、ペッタンコになってひらひら飛んでいくっていうのをやりたいんです。

だんだん追い詰められていくナニオ。

内藤　その大きな岩っていうのはサイズはどのくらいなの？
ナニオ　サイズというと？
内藤　OBJのサイズだよ。その岩ってOBJなんでしょ？
ナニオ　え？　はい／（ぜんぜんわからないのに返事をしている）
内藤　まさか画面いっぱいくらいの大岩じゃないでしょ？
ナニオ　えー？　いや、それくらい大きいほうが迫力があるから…。
内藤　画面いっぱいは、ちょっと無理だね。16×16くらいにするか。
ナニオ　そ、そうですね。その大きさの岩がいっぱい転がってきて
内藤　ちょっと待ってよ／　いっぱいって同時に何個出すの？
ナニオ　え？　いや、その500個くらいかな。
内藤　そりゃ、ぜんぜんむりだよOBJの表示限界を超えまくりだ。
ナニオ　そうですか？
内藤　32個しか出せないと思うな。
ナニオ　32個ですか…まあいいです。えっと、それが主人公に当たると主人公がペラペラになって。
内藤　ペラペラってグラフィックはどうなってんの？
ナニオ　え？　オ、オ、OBJですサ、サイズはー、で、出直してききまーす。トホホ。

もうちょっと勉強してきまーす。といってナニオは星に帰っていった。さらばナニオ。

いやー、ナニオ君。冷汗たらたらでほうほうのていって感じ。いっぱいアイデアは持ってきたけどなかなか実現させるのは難しいようだね。コンピュータでできることは、かなり限られた範囲の中だからアイデアを生かすには、企画といえどもコンピュータとなかよくしなくちゃね。

以上、MHK教育テレビ　ナニオ君のTVゲーム制作日記　でした。

ホワイトボードは会議の必需品。使いこなせるのか？

もっと具体的に書かなきゃだめだよ。親切に指導する内藤社長（ホンマか）。

うーむ！　ナニオ君が帰ってしまってさびしいな。ナニオ君はいったい何を食べているのだろう？

ジャムおじさんの

熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

亀の甲より年の功

題字：戸塚奥築斎

ストⅡダッシュの発表が延びたのは残念だけど、メガドラの勢いはまだまだだいじょうぶ。他機種のダッシュも気になるけど、メガドラファンならメガドラ版を待ちたい。

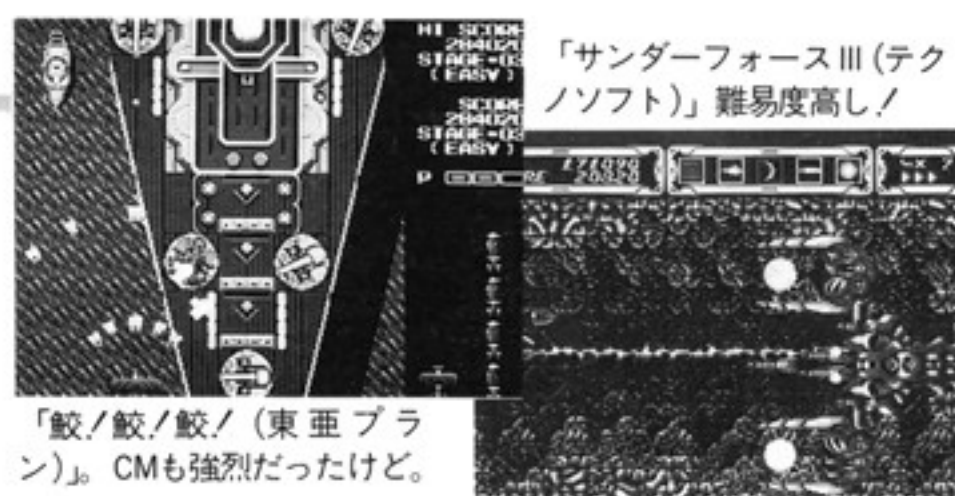
最近メガドライブ2の発売で本体価格がさらにダウンしたと聞いて、僕もついにメガドラユーザーの仲間入りしました。手に入れたからには、当然初期の頃のソフトもやってみたいと思っています。そこで、ぜひジャムおじさんのおすすめソフトを教えてください。（福井県・松永匡志）

ジャンル別に良質をピックアップ!!

メガドラユーザーになったということは、キミはきっとメガドラだけで楽しめるゲームをたくさんやってみたいに違いないと思う。そこで、今回はジャムおじさんのメガドラ・ライブラリーから、思い入れの深い良質ソフトをピックアップして紹介してみたい。

ではさっそく、ジャンル別におすすめソフトを紹介していこう。まずアクションゲームは、ずばり「ストライダー飛竜（セガ）」「大魔界村（セガ）」「アイラブ　ミッキーマウス（セガ）」「ザ・スーパー忍（セガ）」の4本だ。中でも「ストライダー飛竜」は本当に熱中して楽しみ、ジャムおじさんでもなんとかクリアできた思い出のゲームなんだ。このゲームはカプコンの大ヒットアーケードゲームの移植で、難易度調整も含めてすばらしいできに仕上がっている。カプコンの移植作は今紹介した2本以外にも「フォゴットン・ワールズ（セガ）」や「戦場の狼Ⅱ（セガ）」があり、どれもうまく移植されているから、いっそのことMEGA-CDでカプコンゲーム・クラシックなんていうのを出せばビギナー諸氏も喜んでくれるに違いない。

おすすめ作が少ないジャンルもあるぞ

次にシューティングゲームをあげてみよう。このジャンルも名作がたくさんあって迷ってしまうけど「鮫！鮫！鮫！（東亜プラン）」「グラナダ（ウルフ・チーム）」「サンダーフォースⅢ（テクノソフト）」「武者アレスタ（東亜プラン）」の4本が推薦できるかな。この中でのおすすめはなんといっても「鮫！鮫！鮫！」だ。これは本当に胸にグッとくる激烈シューティングであり、僕はこのソフトを名作コレクションの1つとして、一生大切にしようと思っている（ちょっとおおげさ！）。

さて、ジャムおじさんが待望してやまないRPGだけど、残念ながら本数もあまり多くなく、しかもこれといったおすすめゲームがないのが正直なところ。しいて上げれば「ソーサリアン（セガ）」だろうか。寂しいことだが今後の大作RPGに期待したほうがいいかもしれない。

RPGとはうってかわり、意外と名作揃いなのがシミュレーションゲームだ。「ラングリッサー（メサイヤ）」「バハムート戦記（セガ）」「アドバンスド大戦略（セガ）」「天下布武（ゲームアーツ）」の4本は、ジャムおじさんが自信をもって推奨するゲーム。SLGファンも納得のはず。

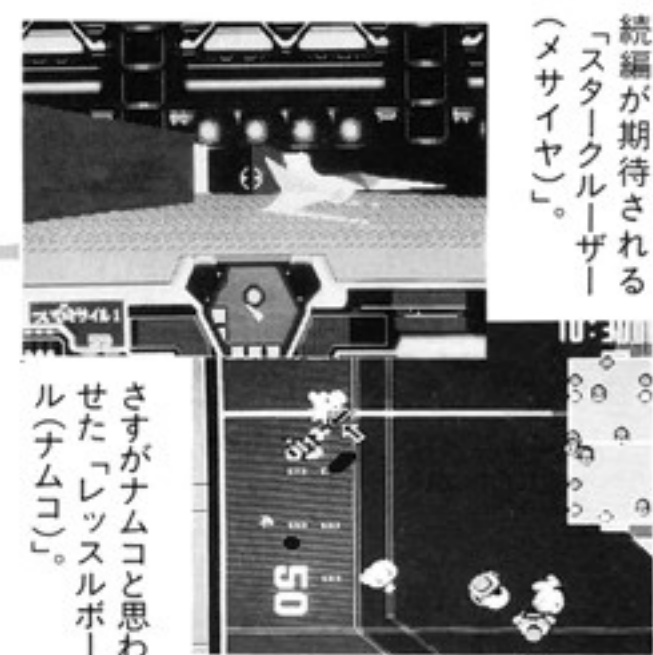
「ザ・スーパー忍（セガ）」忍者モノの定番。

「鮫！鮫！鮫！（東亜プラン）」。CMも強烈だったけど。

「サンダーフォースⅢ（テクノソフト）」難易度高し！

メガドラ通を目指して名作を買いに走ろう！

最後にその他のジャンルをまとめて紹介しておこう。実はここにも隠れた名作がたくさんあるんだ。「スタークルーザー（メサイヤ）」「アウトラン（セガ）」「ふしぎの海のナディア（ナムコ）」「レッスルボール（ナムコ）」だ。パソコンで発売される「スタークルーザーII」も移植を期待したいところだね。

今回はなんだか僕のメガドラソフト自慢のようになってしまったけど、こうして振り返ってみても、メガドラは個性のある良質なソフトがたくさんあることがわかるだろう。近くのディスカウント・ショップにない場合は、秋葉原などにある問屋さんの通信販売を利用してチャレンジしてみてくれ。今なら1本2,000円程度で買えるだろうから、君もメガドラ通になれるいい機会だ。

続編が期待される「スタークルーザー」（メサイヤ）。

さすがナムコと思わせた「レッスルボール」（ナムコ）。

質問大募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問・質問を募集しているぞ。採用されたハガキの方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。べつに難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどをどんどん送ってきてくれ！

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-42-3　ソフトバンク（株）BEEP！メガドライブ編集部「教えてジャム」係まで

平成５年４月８日第３種郵便物認可（ウソ）

NÔKONE PRESS のーコネ新聞

Vol.3　6月8日火曜日　1993年（平成５年）

企画・発行
株式会社コンパイル
のーみそコネコネ COMPILE
210 CHAMBOARD HIROKO 17-5
OUSUGA-CHO HIROSHIMA CITY.
編集協力：BEEP！ MEGADRIVE

第00003号（月刊？）　©COMPILE 1993

緊急連載？マンガ　ああジャンプヒーローとは!?

俺の名は「ビリー」。じゃ「ジャンプヒーロー」について説明するぜ!!

ゆるさーんっ!! 説明はこの私がする。

No. No. 王子殿が!!

ビーム

ええい、うるさい。ここは年長者がするもんよ。

おじいちゃん

ピー

ああ～っ もってかないで

もってかれるなよ～

「ジャンプヒーロー」って、いったい!?

●気になる？　気になるでしょ？　新路線「ジャンプヒーロー」は今後のコンパイルの野望達成への布石だぞ(?)。注目してね。　つづく（ウソ）

グレートT島のグレートDAYS

龍王院さん聞いてください

何？T島（仮名）ちゃん

セ○ンイ○ブンに某なんとかムーンのアニメムックが売ってたッスよ

げえっ!! マジー!?

あんな所で買う奴のツラが見てみたいもんスねえ あーっはっはっはー

あーっはっはっはー

…で、君がサンドイッチと一緒に買おうとしているその本は何？

ぎくぅっ

今回はちょっとだけフィクション

ついにゲームギア版「魔導物語」のタイトルが決定！

その名も　魔導物語Ⅰ ～３つの魔導球～（略して『G魔導Ⅰ』）

「３つの魔導球」ウーん、とってもビューティフルね!!

ばよえ～んの如くみんなの心に感動を与えるタイトルだわっ！

ということで、今回は企画を少し手伝っている『ドクターK美』が、オープニング・ストーリーを少しだけ教えてあ・げ・る♥（私を知らないって人は、コンパイルクラブを読むこと！）

～オープニング・ストーリー～

卒園試験を明日に控えたアルル・ナジャ（主人公の名前ね）は、いつもより早く寝ることにしたの。

「ぼく、もぅねます。おやすみなさい」気持ち良さそうにベッドに入るアルル。とってもカワイイわねぇ。いや、別に私はロリコンじゃないから、勘違いしないよーに。

「むにゃむにゃ……ぐぅ…」バカなことを言っている間に、アルルは熟睡状態へ。なんて寝つきがいいのかしら。「う…うーん、うぅーん…」あらっ、うなされてるわ。

うなされてるアルルも、かぁいいわねぇ♥…って、そんなこと言ってる場合ぢゃないわ！

すぐにアルルの夢の中へ、レッツゴーゴー！

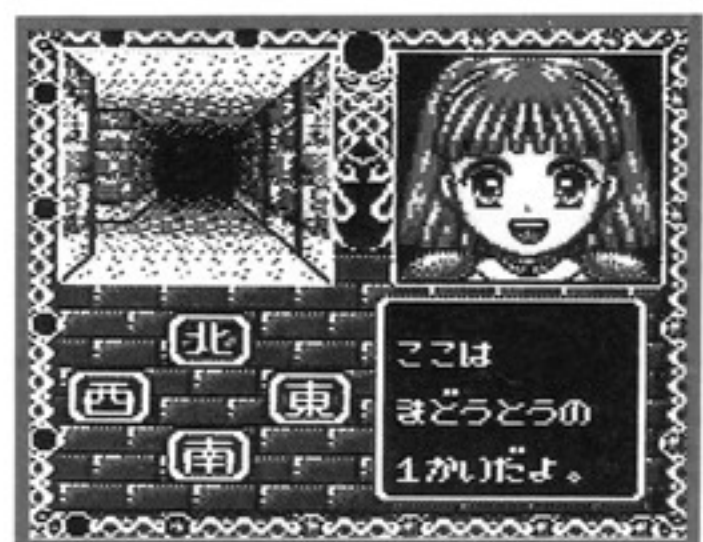
「あれぇ？　まよっちゃったのかなぁ？　………それにしても、ここどこだろ。みたことない、たてものだぁ」

とぼとぼとぼとぼ歩く。と、いきなり現れた１匹の魔物。

「うわーっ！　なにこいつぅ!!」

怯えるアルルを鋭い目で睨む魔物。一瞬の閃光とともに、アルルの体は石と化す。

北　西　東　南

ここは　まどうとうの　１かいだよ。

「ぷよぷよ」でおなじみのキャラ達が大活躍するぞ。G.G.を持ってない人は今から買っておこう。

「エ～～～ン、あしがうごかないよ～～～!!」

ああぁ、アルルの運命は如何に！　次回『大脱出』編、乞うご期待よ!!（本当？）

K美ね、G魔導Ⅰの応援ハガキが、とってもとっても欲しいの。下の住所で「のーコネ新聞・魔導応援隊」係まで送ってきてね。それじゃ！

【あて先】〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210 ㈱コンパイル…だよ

エリックの連チャン道楽コラム

エリック.C.セデンスキー

1963年12月24日生まれ、29歳　アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身　国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。またまた仕事で渡米。折りしもアメリカではＣＥＳが開催されていたのだけれど、本業が忙しくて、見に行けずじまい。ああ残念。

くぎづけゲーム体験記

EX.13 今が旬だぜ！ Ｊリーグサッカー

５月に開幕したＪリーグの話題はつきない。特に、来年アメリカで開催されるW杯出場のための予選やジーコ、リネカーなど世界のスーパースターの参加はＪリーグが世界中から注目されている理由でもあるようだ。折しも私自身、先日、茨城県に出張中に鹿島アントラーズのサッカースタジアムを見学することができた。客席すべてに屋根がついており、Ｊリーグの旗や飾りが美しく飾られた、なかなか立派なスタジアムであった。

さて、こんなサッカーブームの中、セガからも「ワールドカップサッカー」、「テクモワールドカップ'92」、「熱血高校ドッジボール部サッカー編」など様々なサッカーゲームが発売されているのはご存じのとおりだ。どれも私自身夢中で遊んだゲームだが、特に砂丘や氷の張った競技場など６つのグラウンドを選べる「熱血〜」はお気に入りだった。で、最近凝っているのは、「Ｊリーグプロストライカー」。これは、Ｊリーグのメンバーの紹介も入ったファン必携のソフトである。ファンじゃなくても、試合はリアルで、チームの特徴が生かされ、アクションが止らず、とにかく面白い。もちろん、実際の試合はどのチームが勝つかまだまだわからないが、これなら、好みのチームを勝たすことだってできる。ちなみに私がいつもプレイしているのは読売ヴェルディだ。このチームは、ラモスとカズがいて何となく勝ちやすい。

ところで、ゲームをしながら思い出すのはアメリカでプロのサッカーリーグが作られたときのことだ。アメリカのプロリーグ歴史もそんなに古くはない。かれこれ10年ほど前だ。アメリカ初のサッカーリーグ、MISL（メージャー・インドア・サッカーリーグ）は、16チームから構成され、野球のメージャーリーグやアメフトのＮＦＬと同様、各都市の代表チームとなった。そして、私の故郷にも「クリーブランド・フォース」があった（この名称は「スター・ウォーズ」からヒントを得たらしい）。

実は、発足当時、アメリカではまだサッカーは未知のスポーツで、スポーツファンでさえ、どういうものかわからない人が多かったようだ。だから、MISLがサッカーの第一印象をアメリカ人に与えたと言っても過言ではない。ただし、名前どおりインドア（室内）でやるから、普通のサッカーと違う面はたくさんあった。一番大きな違いはそのピッチ（サッカーのフィールド）である。ピッチは２メートル位のガラスの壁に囲まれて、ゴールと各チームのベンチだけが開いていた。そうするとボールがあちこちにはじけ、壁を利用するパスやシュートがよく見られた。それで、国際スポーツに詳しい人からは「ドイツのフースボール」と言われたものだ。もう１つの違いとして、各チームの選手がアメリカの大学やヨーロッパや南米のリーグ（引退した選手と現役の選手の両方）などから集められた人たちだったことだ（もちろん、レベルは高いぞ）。だから言葉の違う選手たちはお互い会話ができなかったのである。コーチが命令しても、どうすればいいのかわからない選手は、爆笑のたねになったりしていた。しかし、試合中は審判から忠告を受けると、母国語で侮辱的な言葉を吐いて、ストレス解消していたようだ。

で、MISLはその後どうなったか。スポーツファンはインドアサッカーの選手やルールを覚え、展開を楽しんだ。プレイオフに近い試合は必ず満席だった。私が好きだったクリーブランド・フォースも毎年TOP３に入り、大人気であった。私もしょっちゅう試合を見に行って、インタビューでテレビに出たこともあるくらいだ。しかし、試合になかなか勝てない半数のチームは、地元で人気が出ず、客席はいつもがらがらだった。観客がいなければチームの持続は大変だ。やがてMISLの人気は衰え、16あったチームが、数年間で12、10、８、６と減っていき、とうとうなくなってしまった。その後は残ったチームが新リーグを作ったり、解消したり繰り返していたが、現在ではどうなったかわからない。

結局アメリカでは、サッカーは余り人気がないスポーツになってしまったけど、前途有望なＪリーグはぜひ頑張ってもらいたい。セガのようなスポンサーが、10年ほど前にクリーブランドにいたら、MISLはもっとうまくいったかもね。

©SEGA 1993 LICENSED BY JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE

最先端大好き人間御用達ページ!!　阿木二百

マルチメディア宣言!

第16回 個人でCD-ROMを作る時代がやってくる

次期メガドラの予想をした時、阿木は絶対フォトCDをサポートしてほしいと書いた。あの時のフォトCDサービスは、まだ写真だけが表示される基本システムだったが、ここにきて第2段階のサービスであるテキスト&サウンド対応のフォトCDポートフォリオが始まる気配となってきた。それこそ「キミの手で実写構成のアドベンチャーゲームが作れる」のがフォトCDポートフォリオだ。今回はこのフォトCDポートフォリオと夏に発売予定のApple社製ポータブルフォトCDプレーヤーの話だ。

次期メガドラがフォトCDをサポートすれば…

阿木は怒っているのである。３ＤＯが＄600〜700でゲームを超えたエンターテイメントのためのすご〜いマシンを出してこようってのに、わが国のFM TOWNS MartyやMEGA-CDはフォトＣＤすらサポートしていないからだ。

そりゃあ「ユーザーの要望があれば検討します」などと言ってはいるが、ユーザーに先んじてフォトＣＤの有効性をアピールするぐらいの意気込みではじめから組み込んでほしかったよなぁ。

フォトＣＤポートフォリオの前にフォトＣＤ自体のおさらいをしておくと、Kodak社が提唱し、サービスを始めているデジタル写真システムである。普通の写真屋さんにネガやポジを持ち込んで申し込むと１週間ほどでCD-ROMになって戻ってくるもので、専用のプレイヤーで再生してテレビなどに表示できるほか、パソコンで読み出してデザインワークなんぞに利用できるわけだ。

で、これがポートフォリオになると、フォトＣＤからの写真イメージに加えて文字や音声、ＣＧを含め、ボタンによって分岐するようなタイトル(作品)が作れるようになる。元々は、ショーでの商品解説や店頭ディスプレイ、ビジネスプレゼンテーションなどのために開発された規格だが、何と動画がないだけでちょっと前のアドベンチャーゲームなんぞが作れてしまうではないか(しかもCD-ROMに収まったフルカラー版だ)！

アメリカではすでにポートフォリオ仕様の音付きデジタル写真集なんかも出ている。ああMEGA-CDがフォトＣＤ対応なら、そんなソフトも見れるんだけどなぁ。

フォトCDポートフォリオはどう作る?

さてフォトＣＤポートフォリオの作り方なんだけど、今はIBM PCとかMacintosh用に、専用ソフトが用意される予定になっている。

パソコンで作ったＣＧイメージをフォトＣＤフォーマットに変換する「Image-packer」、異なるディスク上のフォトＣＤイメージを集めてまとめる「Copy/merge」、そしてアイコンとアイコンを線で結ぶようにして、シーンの移り変わりやBGM、ナレーションなどを指定できる「Portfolio organizer」の３つのソフトを使って作ったファイルをサービスセンターに持ち込めば、それがCD-ROM化されて戻ってくるって寸法だ。

実写とサンプリング音声入りの自作CD-ROMゲームが簡単に作れるってのは見逃せないよなぁ。やろうと思えばメガドラだって、編集ソフトを内蔵した音声入力回路付きカートリッジとかを用意できないことはないだろう。ま、メモリとかの問題があるかもしれないが、MEGA-CDがフォトＣＤをサポートすれば、自作CD-ROMゲームで友達にチャレンジ、そんな楽しみ方も考えられるのだ。

フォトCDにも対応のApple PowerCD

そんなわけで最後に紹介したいのは、フォトＣＤプレイヤーのお手本としてのApple社のPowerCDだ。なんたってデザインがいいPowerCDは、コンピュータを専門に作っていたApple社初の家電製品。もちろんMac用のＣＤ-ＲＯＭドライブとしても使えるが、単体でフォトCDやフォトCDポートフォリオが再生できてしまうのがうれしい。実際の発売は夏以降だが、アメリカで＄500以下という値段を聞けば、やっぱりセガさんには次期メガドラでぜひ頑張(がんば)ってもらわにゃぁと思う今日この頃なのだ。

フォトＣＤプレイヤー(上)とごく普通のフィルムをCD-ROM化するためのプロラボ用のシステム(下)。将来的には家庭で簡単な加工が楽しめる。

MacのCD-ROMドライブ機能と、フォトＣＤプレイ機能、それに音楽ＣＤも楽しめるPowerCD。日本での発売はまだ未定だが、今後はこのハードのようにいろいろな媒体を再生できるマルチメディアプレイヤーが増えていきそうだ。

家庭用ゲーム機の中で唯一、精度の高いフロントローディング方式を採用していたMEGA-CD。フォトＣＤなどの付加価値がついた上位互換機として復活させ、究極のホームエンターテイメントを提案してはいかが?

楽しいことがキミのバーチャルだ！ 第7回

時代はバーチャル！

企画／構成 YUUJI MORISAKI

誌面で繰り広げるプロレスワールド!! 君はどれを読む!?

分裂、旗揚げを繰り返し、今や17団体が乱立するプロレスブーム。各団体で熱い試合が繰り広げられているが、全部を見に行くことはできない。そんなファンの期待に応えてプロレス雑誌のほうも熱い誌面を展開し、競争も激しいらしい。今回は雑誌のほうにスポットライトを当ててみたぞ。

Round 1 木曜日のお約束と言えば

■週刊プロレス■
（ベースボールマガジン社）

表紙の写真もインパクトあるけど、太字の見出しも面白いときがあるのでしっかりチェックしよう。

■週刊ゴング■
（日本スポーツ社）

週プロと比べると表紙のほうも若干地味な印象があるが、雑誌という意味ではこっちのほうが雑誌らしい。

プロレスファンなら毎週木曜日には必ず読んでいる2誌。どちらも兄弟誌に格闘技専門誌があったり、大一番の興業には別冊を出すなど、熱いライバル関係にある。

2誌の大きな違いは各試合へのページの割き方と、文体にある。ゴングがオーソドックスな結果報告とインタビューが中心なのに対し、週プロは企画ものや筆者の感情が入った書き方が多い。また、週プロは読者コーナーも充実している。過激な意見や記事批評などもしっかりと掲載し、真正面から応えている点などマニア的ファンの多さをうかがうことができる。この2誌はかなり好みが分かれていいはずだが、意外と2誌とも読んでいる人が多いようだ。

情報スピードに関してはほぼ同じだが、〆切の関係かややゴングのほうが速い感じ。駅売りしているという点では、週プロに分があるともいえそうだ。

Round 2 インタビューを中心に読め

■プロレス王国■

プロレス団体の多い日本にはピッタリのタイトルといえるだろう。（KKベストセラーズ）

■爆闘プロレス■

王国とともに本屋でこの表紙を見つけたときはインパクトあった。（日刊スポーツ）

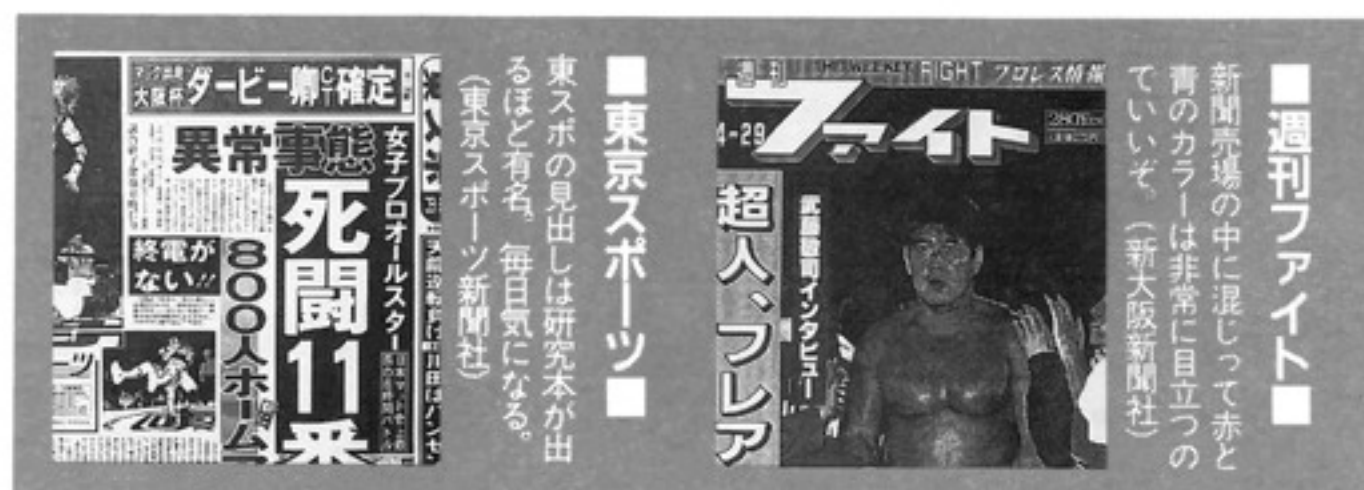
注目選手のロング・インタビューが読めるという点では、この2誌とナンバーのプロレス特集は見逃せない。また、企画としてレスラーの全成績表などが特集されていることもあるので、ファンには保存用資料としても貴重だ。難点としては、発売間隔が長く、発売日を見逃してしまいがちなこと。せめて月刊になればいいが……。

Round 3 まさにプロレスニュース！

■東京スポーツ■

東スポの見出しは研究本が出るほど有名。毎日気になる。（東京スポーツ新聞社）

■週刊ファイト■

新聞売場の中に混じって赤と青のカラーは非常に目立つのでいいぞ。（新大阪新聞社）

東スポはプロレス専門ではないが、プロレスファンの間ではバイブル的な存在。一方のファイトは古くから週刊形式をとっている新聞。週プロのターザン山本もここで修行していたことで有名だ。コーナーなどレイアウト的な見た目は普通の新聞と変わらないので、なかなかオツだ。情報源として貴重だが、保存に向かないのは難。

［趣味のビデオ講座］

ボストンCLUB

今回のメインは武藤VSパワー。佐々木健介がヘルレイザーズとして活動して以来初めてのシングルマッチの模様を収録している。

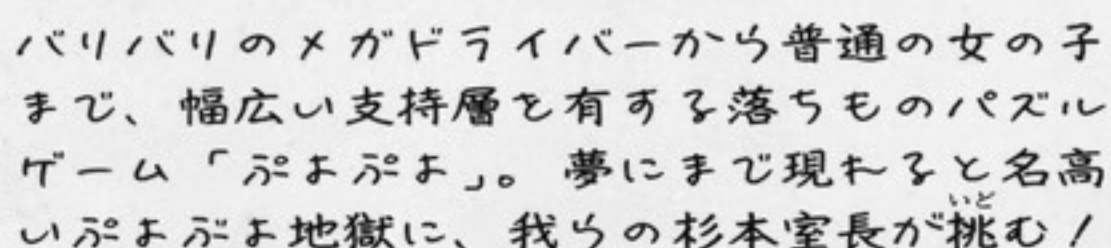
この試合はノーTVながら、ファンの注目度は高かった。なぜならパワーとして、シングルでもヘルレイザーズへのこだわりを見せるのかというところが最も見たいポイントだからである。すでに雑誌などでは記事として書かれているが、ファンなら自分の目で確かめたいのは当然。果して結果はいかに？ 今回の相手は武藤だが、ザ・グレート・ムタとパワーのシングルマッチも比較して見てみたくなるはずだ。

その他、ライガーVSマレンコやWARとの対抗戦、ヤングライオン杯に加えて、5・3福岡ドームに賭けるアントニオ猪木の練習風景も収録。時間にしたら少ないけど、得した気分になるのは猪木ならではのカリスマ性だろうか？

実況はおなじみの田中秀和リングアナで解説は蝶野正洋。蝶野の解説は、本当に知らないのかボケているのかがよくわからないという、自らのプロレススタイルと同じようないい味を出している。

闘魂Vスペシャル Vol.15

主な収録試合
【中西学vs小島聡】
【ライガーvsD.マレンコ】
【越中・木村・青柳・斎藤・カブキvsマシン・後藤・原・斎藤・保永】
【武藤敬司vsP.ウォリアー】他

●ヴァリス／発売中／VHS:VAS-15／￥3,800

SUGIMOTO 研究室

バリバリのメガドライバーから普通の女の子まで、幅広い支持層を有する落ちものパズルゲーム「ぷよぷよ」。夢にまで現れると名高いぷよぷよ地獄に、我らの杉本室長が挑む（いど）む！

REPORT,4 もっと中毒者増やしちゃえ「ぷよぷよ」

杉本 理恵　昭和49年9月25日生まれ B型　パソコンゲーム「イース」のイメージガールとしてデビュー。待望の新曲「Fight！」が完成。7月21日にリリースされる。作詞を彼女自身が担当した、夏にピッタリの曲だ。

こんにちは、室長のRieです。突然ですが、助手のメガネ君が3年の放浪の旅に出ちゃったので、今月号からRieひとりでこのコーナーをまとめることになりました。これからもよろしくネ！（ちょっとヘンだけど悪い人じゃなかったのになぁ、メガネ君……）

えっと、今回の研究テーマは、「ぷよぷよ」ですね。前にお仕事でゲームセンターに行って一度やったきりだけど、その時はスタッフの方が誰もルールを教えてくれなくって……（悲）。「テトリス」に似てるけど、ただ消せばいいってワケじゃないんですねェ。それでも練習の甲斐（かい）あって、今では、〝ひとりでぷよぷよ〟モードの象さん（LEVEL9）まで行けるようになりました♥　すごいでしょ（連鎖消しはまだ偶然に頼っちゃってるけど……）。

そうそう、このゲームは登場する人達もずいぶんかわいいですネェ。Rieの一番のお気に入りは、練習ステージに出てくる〝スケルトンT〟君です。あのお茶をすすってる姿が何かいいですよネ。他にも、こっちが負けると目をキラキラさせて喜んじゃう人とか……。負けると悔しいんだけど、かわいいからまあいっか、……なーんて、思わない、思わない（笑）。

メガネくんの代わりに本誌ライターの戸塚義一が杉本室長に助言。役得か。

SUGIMOTOチャート!!

うーん、上手になるまでにはストレスがたまっちゃいそうです。Rieって真剣にゲームしすぎて、うまくいかないと逆にストレスがたまっちゃうという変なコなんですよネ。対戦はやっぱり楽しいな。〝打倒・兄〟が目標でーす♥

ゲーセン、MD、そしてゲームギアをも制覇し、未だ人気の衰えないヒット作。4,800円

項目
楽しい!?
きれい!?
操作は!?
寝れない!?
買ちゃう!?

今月のSUGIMOTOネタ

日比谷でシネマジャック中の欽ちゃんを応援!!

萩本欽一さん制作の映画『シネマジャック』応援のため、上映中の東京・日比谷シャンテに駆けつけ、発売前の新曲を披露（ひろう）した杉本。「雑誌の対談が参加のきっかけだったんですけど、15分の映画が5本、それぞれ300円で見れるんです。どれも笑ったり、ジーンとしちゃいますよ」。

ハガキのあてさき　〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク（株）BEEP！メガドライブ編集部　SUGIMOTO研究室係　まで

【SUGIMOTO情報】●Rie室長の直筆の最新情報が届く『FAX-BOX』がスタート!!　FAX（電話じゃないよ）で0990-31-8888にダイヤルし案内に従って操作してください。●6／15、29、7／6のムーブ（TBS系）に出演の予定。

アンケートハガキの書き方1-2-3（ワン ツウー スリー）

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。 マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。 ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。	●マークシートの記入例 よい例 悪い例 ※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。 （例1） 年齢12歳の場合 （例2） MDソフトの所有本数は？ （31本の場合）

❶ 性別　①男性　②女性

※**❷ 年齢**

❸ 学校・職業

①小学生　②中学生　③高校生　④大学・大学院生　⑤短大・専門学校生　⑥予備校生　⑦事務職　⑧営業・販売職　⑨専門・技術職　⑩管理職　⑪技能・労務職　⑫自営業　⑬公務員　⑭自由業　⑮アルバイト　⑯主婦　⑰無職　⑱その他

※**❹ MDソフトの所有本数は？**

❺ よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信　②増刊ファミコン通信　③Vジャンプ　④ファミリーコンピュータマガジン　⑤マル勝メガドライブ　⑥電撃メガドライブ　⑦メガドライブFAN　⑧The スーパーファミコン　⑨電撃スーパーファミコン　⑩月刊PCエンジン　⑪HIPPON SUPER　⑫ゲーメスト　⑬その他

❻ 本誌で面白かった記事を5つまで右からあげてください。

❼ 本誌で面白くなかった記事を5つ以内であげてください。

①BEメガデータランド
②BEメガドッグレース
③BEメガ読者レース
④THE SCENE OF JLEAGE
⑤BE MEGA RACING FREAK
⑥BEメガCM探偵団
⑦BE MEGA GENESIS INFORMAITION
⑧BE MEGA AM NETWORK
⑨特別取材　電脳底ぬけ脱線ゲーム舞台裏
⑩NEWS & INFORMAITION
⑪速報　WONDERMEGA　RG-M2
⑫特報　マクドナルド
⑬速報　リーサルエンフォーサーズ
⑭特報　幽☆遊☆白書外伝
⑮特報　ストII　ダッシュ通信
⑯新作スクランブル
⑰ぴーぷるランド
⑱ソニック通信
⑲TREASURE FACTORY
⑳サードパーティーやりたい放題
㉑ファンタシースターIV
㉒サージングオーラ
㉓ゴールデンアックスIII
㉔ロケットナイト　アドベンチャーズ
㉕ガンスター　ヒーローズ
㉖スーパー忍II
㉗ジェムスボンドII
㉘パワーモンガー
㉙TOP PRO GOLF
㉚COOL SPOT
㉛コナミのおへや
㉜セガファルコム通信
㉝蓬莱学園入学案内
㉞クライマックス絶頂王国
㉟亀の甲より年の功
㊱の一コネ新聞
㊲くぎづけ！　ゲーム体験記
㊳マルチメディア宣言
㊴時代はバーチャル
㊵SUGIMOTO研究室
㊶シャイニング・フォースII&外伝II
㊷特集　セガ知ってるつもり／VR
㊸シルフィード
㊹ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
㊺いしいひさいちの大政界
㊻ぽっぷるメイル
㊼幻影都市
㊽ダンジョンマスター
㊾モンキーアイランド
㊿雀豪ワールドカップ
51 マイト&マジックIII
52 アークスI・II・III
53 BEEP！　GAMEGEAR
54 サンダーバーズ　ARE GO！　GO！
55 BEメガ裏技リーグ
56 Oh！　NEOGEO
57 とじこみ付録　3×3EYES

❽ ゲームギアに対する希望を以下の中から選んでください。（いくつでも）

①テレビに映せるようにする
②液晶画面の画質を向上する
③電池の寿命を伸ばすまたは充電式にする
④色やデザインを変更する
⑤形状の変更や操作性を改善する
⑥16ビット化など性能を上げる
⑦(性能はそのままで)価格を安くする
⑧ソフトのラインナップを充実させる
⑨現在のスペックに満足している
⑩その他

❾ あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）

①メガドライブ　②MEGA-CD　③メガドライブ2　④MEGA-CD2　⑤TERADRIVE　⑥WONDERMEGA　⑦ゲームギア　⑧ファミコン　⑨スーパーファミコン　⑩ゲームボーイ　⑪PCエンジン　⑫PCエンジンDUO、DUO-R　⑬FM TOWNS マーティー　⑭NEOGEO　⑮FM TOWNSシリーズ　⑯その他

❿ これから買いたいと思っているゲームは何ですか（下から3つまで選んで答えてください）。

①ああ播磨灘
②アイ・オブ・ザ・ビホルダー
③アフター　ハルマゲドン
④アルシャーク
⑤アルスラーン戦記
⑥イース・マスクオブザサン
⑦F1サーカスCD
⑧江川卓のプロ野球93
⑨ガンスター　ヒーローズ
⑩ガントレット
⑪COOL SPOT
⑫慶応遊撃隊
⑬サージングオーラ
⑭サイボーグ009
⑮サンダーホーク
⑯ザ・スーパー忍II
⑰The Immortal
⑱ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
⑲シャイニング・フォースII
⑳シャイニング・ローグ
㉑シルフィード
㉒真・女神転生
㉓雀豪ワールドカップ
㉔スーパー大戦略3
㉕ストリートファイターIIダッシュ
㉖聖魔伝説3×3EYES
㉗戦国伝承
㉘ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
㉙タイムドミネーター
㉚ダンジョンマスター
㉛沈黙の艦隊
㉜デビスカップ
㉝デビルバスター
㉞電忍アレスタ2
㉟Vay～流星の鎧
㊱バーチャレーシング
㊲バトルファンタジー
㊳バトルマニア　大吟醸
㊴バリアーム
㊵バンパイア　キラー
㊶パノラマコットン
㊷ファンタシースターIV
㊸フラッシュバック
㊹ベアナックルIII
㊺ペブルビーチの波濤
㊻蓬莱学園
㊼ぽっぷるメイル
㊽マーブルマッドネス
㊾マイト　アンド　マジックIII
㊿マクドナルド
51 MiG-29
52 モンキー・アイランド
53 夢見館の物語
54 幽☆遊☆白書外伝
55 ラングリッサー2
56 リーサルエンフォーサーズ
57 レースドライビン
58 ロードス島戦記
59 ロケットナイト　アドベンチャーズ
60 笑ッせぇるすまん

5月号プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト（30名）
福井県・柳川大輔、鳥取県・福田和男、東京都・津田徳臣
東京都・仁平井一晃、奈良県・岩本厚志
青森県・上田慎一郎、島根県・杉本哲也、熊本県・手塚圭仁
東京都・竹中祐介、埼玉県・沖吉成
大分県・愛知県・神奈川県・宮崎達也・新潟県・平尾正勝
北海道・長島陽介、東京都・上平ゆかり
香川県・片貝浩之、福島県・森口憲正、山口県・上野善史
新潟県・小西佐知子、千葉県・遠藤慎也
神奈川県・松崎志郎、岐阜県・戸塚健二、宮崎県・宮沢清彦
長野県・神戸文雄、北海道・石川輝彦
埼玉県・千倉正人、大阪府・門倉多恵、兵庫県・平林正巳
広島県・堤勝人、佐賀県・中崎譲

②お好みゲームギアソフト（5名）
群馬県・松本啓二、東京都・長谷川真二、新潟県・岡村洋子
滋賀県・北村英樹、愛知県・島本弘二

③「餓狼伝説」ポスター（4名）
神奈川県・川端幸宏、岡山県・河野晶
茨城県・石井清勝、静岡県・大村邦明

④「MEGA lo MANIA」声優サイン色紙（3名）
東京都・沖俊平、東京都・金丸善樹、神奈川県・大橋幸伸

⑤「三国志III」盤上遊戯（3名）
茨城県・飯塚秀紀、福岡県・植田祥弘、東京都・境誠一

⑥わんぱくこぞうテレカ（5名）
愛知県・佐藤庄一、神奈川県・後藤乾史、東京都・杉山享
兵庫県・児玉亜佐子、東京都・鈴木輝子

O ME DE TOU

激報！シャイニング・フォースII&外伝IIの核心に迫る!?

(株)ソニック高橋兄弟インタビューもあり！

先月から伝えている「シャイニング・フォースII」の情報だが、今月は「シャイニング・フォース外伝II」の情報と、株式会社ソニックの社長である高橋宏之氏とその弟の高橋秀五氏にインタビューをしてきたぞ。新しい情報をとくとご覧あれ！

高橋　宏之

ご存知、ソニックの社長さん。IIのシナリオを作ったえらい人。その仕事も終盤になり、今はハイになっているらしい。ごくろうさまです。

ただ今、順調開発中です!!

――最初に「シャイニング・フォースII」の現在の開発状況はどうですか？

高橋宏之（以下高橋兄）順調じゃないのかな？

高橋秀五（以下高橋弟）期間はつらいけど順調じゃないですかねえ。でも、全体的に見るとそんな余裕はないんだけど(笑)わりと前へ前へと詰めて進んでます。

高橋兄　前作の「シャイニング・フォース」の時は、期限の2週間前までシナリオ書き直してましたからね。

特報

おもちゃショーでのデモ。はたして、どんなゲームなのだろうか？　なんかすごいことになりそうな予感！

シャイニングフォースIIの秘密とは……？

――今回はどうなんですか？

高橋兄　今回はちょうど今エンディングのところを書いてます。カッコイイお話ですよ。

――今回の世界や舞台は前作のルーン大陸とは違いますね。

高橋兄　そうですね。まだ詳しいことは言えませんけど、舞台背景は凝ってます。ストーリーの中身自体も凝っているんじゃないかな。だから、いろんなハードで出ている数々のＲＰＧと比較してもらっても、けっして見劣りするものじゃないと思いますよ。

――前作「シャイニング・フォース」のお話との歴史的関係はどうなんですか？

高橋兄「シャイニング・フォースII」で舞台となるのはパルメキア大陸というルーン大陸より北にある大陸です。前作より後のお話しになりますね。基本的には新しい設定ですが、両大陸の間には行き来してた時もあったというエピソードも、ちょっと出てきます。

――前作では主人公を守る、はるか昔に作られたロボットなどが登場しましたけど、そんなロボットや古代の世界との関係は今回も出てくるんでしょうか？

高橋兄　シャイニングシリーズで古代との関わりというのは、「シャイニング&ザ・ダクネス」の時からついてまわってきてるので、今回ももちろんあります。でも、今回ある戦闘シーンのように、巨人と戦ったりすることもあるし、よりファンタジックな感じになっているのではないでしょうか。

――シャイニングシリーズというと〝光の軍団と闇の軍団との戦い〟がクローズアップされている感じがしますよね。IIではそのへんがどのようになっているのでしょう？

高橋兄　今回は、その核心に迫りますよ。はたして〝闇〟の存在って何だろう？　ということですね。それがわかるようになります。

――前作では賛否両論だった敵の思考ルーチンですが、今回はどうなのでしょう？

高橋兄　今回の思考ルーチンは、なかなか手強いですよ。それは彼の仕事ですけど。

高橋弟　難しくてすいません(笑)。でも、ストーリー的に長いので、戦闘自体がかなりスピーディーになってますね。前作とは意味合いが違う戦闘が多くなってますよ。

――というと？

高橋弟　IIは、よりＲＰＧとして見てもらえると思います。前作はどちらかというと戦闘の展開などがシミュレーションでしたから。

――種族などはどうなんでしょう？

高橋弟　増えてますねかなり。種族のバリエーションがあればあるほど楽しいですからね。もう1つ出てますよね。泥棒のジッポとか。

――最後に「シャイニング・フォースII」がどんなゲームになるのかを一言。

高橋兄　見た目は変化がないですけど、プレイしてみると前作との違いがわかってもらえると思います。前作のシステムがプロトタイプとすると、システムを完全な形にしてお話しもきっちり入れたものがIIですね。

外伝IIはSFIIの布石!?

——ところで「シャイニング・フォース外伝II」に関して聞きたいんですが？

高橋弟　「外伝I」は「外伝II」と合わせて上下巻という意味あいが強いですね。「外伝I」で、「この後どうなっちゃうんだ？」と思ったユーザーが、遊んでみて、「ああ、そうだったのか／」という感じになるゲームでしょうか？

高橋兄　外伝は基本的に彼が作ってますね。

高橋弟　容量的にも「外伝II」は圧縮技術を駆使し、ぎっちぎちに容量以上に入れてます。

高橋兄　ゲームのボリュームでいうとそうとうなものですよ。正直言ってあれ以上入らないぐらいですね。それと、彼が自画自賛しているのが王様の顔が変わるシーン。

高橋弟　そういうところがあるんですけど、それを入れたのが期限の2日前なんですよ。もうすでに容量がいっぱいで入る余地なんてなかったんですけど、顔のグラフィック担当の人がこういうのはどうだろう。ってそれを持ってきて。その彼が顔の原画も書いてるんですけど演出的には入れたほうがインパクトがあるんですよ。これは入れなきゃいけないかなーって感じであわてて入れました(笑)。

高橋兄　僕は「外伝II」に関しては一歩引いて見てますけど(笑)、その僕が「外伝II」で好きなところは、ラストシーンなんですよ。そこに1枚絵のグラフイックがあるんですけど、これがいい／

高橋弟　その絵はゲーム作る前から、こういうラストシーンがやりたいなって僕がグラフィック担当にずっと言っていた絵なんです。容量の関係で入るかどうかはわからなかったんだけど、作っていったらちょうど入ったんですよ。そういう意味じゃクリアした人に見てもらいたいなっていう、絵が表現できたってことがうれしいですね。

高橋兄　そういった意味で、本当に外伝シリーズはメガドライブで「シャイニング・フォース」をやった人に遊んでもらいたいゲームですね。きっと買ってやってもらっても、ソンはないと思いますよ。

高橋弟　システム的にはメガドライブのほうが余裕がありますけど、内容的にはメガドラのソフトと十分戦えるレベルで作ってあると思うんですよ。でも、それがわからなくてもいいから、とにかく感動につながるように作ってあるんで、遊んだ人が泣いてくれるかなどうかなというところですかね。頼むから泣いてくれよーって(笑)。

高橋兄　戦闘もハードの限界を超えたものになってますし。ほとんどメガドライブと同じことをやってますからね。

高橋兄　それとイベントもけっこう力入ってますよ。来るところまで来たという感じでね。

高橋弟　「外伝II」を遊んでみると「シャイニング・フォースII」のイメージがつかめますよきっと。

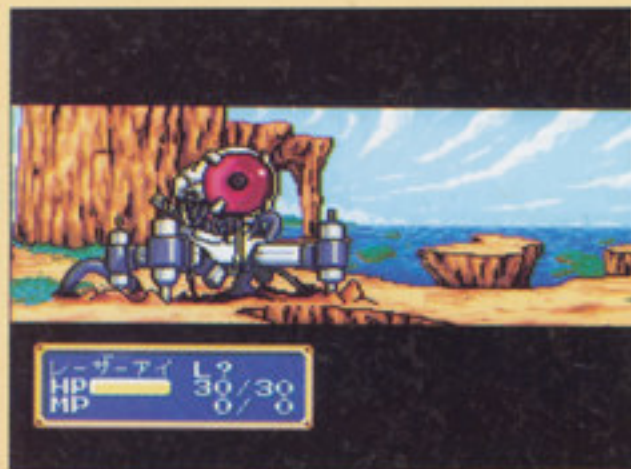
——どうもありがとうございました。

高橋　秀五

高橋宏之氏の弟であり、「外伝シリーズ」の制作者。「外伝II」の制作も終わり、ほっと一息も束の間で、すぐに「フォースII」の制作に。ごくろうさまだ。

シャイニングシリーズの流れとつながり

シャイニングシリーズは、今制作中のものを含めて5作、作られている。これをストーリーや内容、年代などで分けてみると右の図になるのだ。MDとGGというハードの境界を超えた各ゲームの内容的密度は評価すべきだろう。インタビューで高橋氏が話たように、「シャイニング・フォース」はプロトタイプであり、それを完璧にしたものが「II」であり「外伝II」なのだ。

フォースI MD
記念すべき作品で、今でもユーザーの支持は高い。これが元となり、次々と新作が制作される。

外伝I GG
シリーズ初のゲームギア作品で、内容的にはメガドライブに引けをとらない。続編ももうすぐ発売。

シャイニング&ザ・ダクネス
シャイニングシリーズの記念すべき1作目。ゲーム自体は3DダンジョンタイプのRPGだったが、映画的手法が随所に見受けられ、他のRPGとは一線を画していた。

シャイニング・フォース
シリーズ2作目だが、1作目とのシステム的共通点がなく、ユーザーを驚かせた。シミュレーション色が濃く、仲間のキャラが30人と多かったのもこのゲームの特徴だった。シリーズの中核的ゲームだ。

シャイニング・フォース外伝
「シャイニング・フォース」のその後というコンセプトで作られたゲームギアのゲーム。システム的に洗練され、ハンディマシンのゲームとは思えないほどの内容になっている。

シャイニング・フォース外伝II
「外伝」の続編という形で作られたゲームギア第2弾。ボリューム的にはメガドライブの「シャイニング・フォース」ぐらいになってしまったという。7月9日発売

シャイニング・フォースII
メガドライブではシリーズ第3弾になる現在制作中のゲーム。システムはより洗練され、あらゆる面で遊びやすくなっているらしい。ストーリーも今までのルーン大陸ではなく、その北にあるパルメキア大陸が舞台。歴史的には「シャイニング・フォース」の後の時代ということだが、「外伝」とどういった関係があるかは不明。

そして、その後は——

今後、この「シャイニングシリーズ」はどうなるだろうか。インタビューにはないが、話によるとどうやら「外伝III」も予定しているらしい。しかし、まだ構想中ということなので、読者諸君も焦ってはいけない。また、高橋氏は「もうそろそろ新しいゲームも作りたくなって来ているんですよ」とも証言している。これを検証してみると、今後のこのシリーズは、はてしなく可能性に満ちたシリーズになるのではないだろうか。しかし、とりあえず今はIIに期待するのだ／

SHINING FORCE 外伝II

「シャイニング・フォースII」より一足先に発売されるゲームギアの「シャイニング・フォース外伝II」。「外伝」の直接な続編になるこのゲーム、今回は、第１章の前半をちょっとだけ紹介だ。

ゲームギア／セガ／6月25日発売／5.500円／RPG／4M+B.B

ストーリーは、イ・オム軍にサイプレスとガーディアナの合同軍が勝利した２年後から始まる。サイプレス軍は、ニック王子の右手を直すために再びイ・オムに攻め込むのだが、それと入れ違いで、けがをした主人公がサイプレスの魔術師ナターシャに救出される。けがが治った主人公は、それからサイプレス城の留守を守る兵士となるのだが…。なんだかわくわくしちゃう展開だよね。

イ・オムは、まだ滅んではいなかった。最後の戦いの前にイ・オム復活をたくらむワードラー。

城を出発する前に、救出されるけがをした主人公。これから彼の物語が始まるのだ。

第１章　外伝IIの冒険を紹介だ!!

GGなのにやっぱりスゴイぜ！

主人公たち城の留守番部隊は、騎士のクレイドとアンジェラ、戦士のアーロン、モンクのビル、魔術師のナターシャ、剣士の主人公という６人。しかし、クレイドとアーロン、ビルは暇な警備をさぼり、たむろしている。そんな時にイ・オムのモンスターたちが現れたからたいへんだ。ニック王子がいない今、この城を守るのは主人公達だけ。みんなの力を合わせて敵のモンスター達を倒すんだ！戦闘はもうみんなお手のものだよね。いけー！

おなじみ バトルシーン

戦闘は、前作の「外伝」とほぼ同じ。モンスターなども前作と同じだけど、少し強くなっているみたいだ。初戦でやられないように！

ドロボー もってくなー

モンスターを倒したと思ったら、城に泥棒が。破邪の剣を盗まれたって？急いで後を追え！

サイプレスの兵士となった主人公は、城の警備に。そんな時、イ・オムのモンスターの一団の襲撃が起こった！

魔法攻撃も使い時が肝心だよね。攻撃力が弱いキャラの後ろからやっつけてやろう。ブレイズ！

どうやらこれもイ・オムの陽動作戦だったようだ。くっそー！

しかし、破邪の剣を持った泥棒は最終的に仲間になった。来るもの拒まず。ともにイ・オムと戦うぞ！さあ行こう！

敵の襲来！

肉体派モンクのビルは、育てがいのあるキャラだ。最初は回復も彼の仕事になるぞ。

やりました 仲間です

SHINING FORCE II

今月も激しく新情報を公開する「シャイニング・フォースII」だ。今回は前月よりさらに多くのゲーム画面が届き、ついにワールドマップも入手した。そして、気になるストーリーの一部も！

メガドライブ／セガ／10月発売予定／価格未定／RPG／16M+BB

フォースIIの謎が、ここまで見えてきた！？

バトルシーンをまず見てくれ!!

今回は、まず最初にバトルシーンを公開しちゃうのだ。インタビューにあった通り巨人と戦っているところみたいだが、でかくて足しか見えない！ こいつがどんな攻撃をしかけるかが楽しみだけど、チラっと見えている剣の先が怖いね。もう１つはゴブリンとの戦いみたいだ。他にも、フィールドや町中など色々あるけど、陣形を組んで歩いているのが前回からの謎。これについて高橋氏は、ストーリー性の現われと言っていたぞ。どういう意味なんだろう。

あー早く、早く遊びたいぞー！ うひひー！

フィールド画面にもビックリすることが!?

この下の写真を見て。何か机の上みたいだぞ。これって巨人の国なんだろうか？ インタビューではファンタジックな設定になっていると言っていたけど、この画面はちょっとそれと関係がありそうだ。その下の画面も何か不思議（ふしぎ）な感じ。うーん謎だらけ。

でかい

机の上を冒険だ。厚い本やぶんちんなんかがあるぞ。どうやってこんなふうになったんだろう？

中心にあるおかしなものが、キャラバンという乗り物らしい。イモムシみたいだけど、生き物なのだろうか？

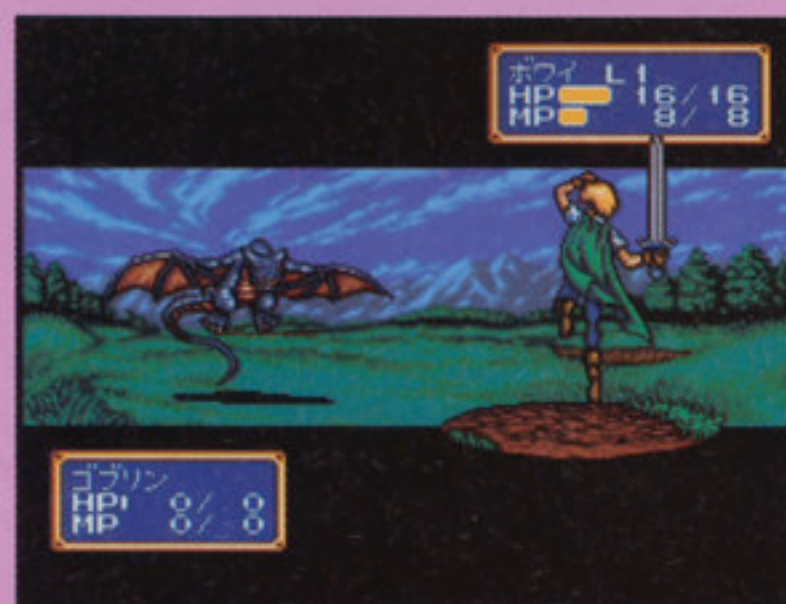
乗り物登場

こいつがIIのバトルシーンだ!!

これは…

巨人!?

ニック L1
HP 12/ 12
MP 8/ 8

ゴブリン
HP 8/ 14
MP 0/ 0

でっかい！ これはまるでアルゴ探検記の巨人タロスだよね。味方のキャラにも注目、まだ出ていないやつだ。

ボウイ L1
HP 16/ 16
MP 8/ 8

ゴブリン
HP 8/ 8
MP 8/ 8

ここは、左のページで書いてあるボルカノンの神殿だろうか。前月の鳥の彫像はここのだったんだね。

後ろに塔が見えるということは、ここはグランシール城だろうか。後ろが古えの塔かな。

サラ L1
HP 12/ 12
MP 8/ 8

本邦初公開！ これが戦闘フィールド画面だ！ 質感がかなり良いね。あの敵のところへはどうやって行く？

森の中の小さな村と、洞窟。この洞窟って古えの洞窟じゃないみたい。

ストーリー&ワールドマップも見よ!!

シャイニング・フォースII プロローグ

今回の新情報として、ストーリーの始まりとなるプロローグとワールドマップ、マップ各地のキーポイントが公開された。ここでそれを紹介しよう！　プロローグは、こうだ。グランシールきっての大盗賊にして腕利きのトレジャーハンターのジッポは、難攻不落の「古えのほこら」に挑んでいる。もちろん噂の財宝を手に入れるために。中に入るだけでも大仕事で、運良くほこらに入ることができたとしても、伝説の財宝を持ち帰る者は1人もいなかったのだが、ついにジッポはそれをやってのけたのだ！　その財宝は、2つの大きな宝石だった。しかし、それを手に入れるやいなや、グランシールに不吉な雷鳴が響きわたり出した。これがすべての始まりとなったのだ。どう？　わくわくしてきたでしょ。これには主人公は出てこないけど、主人公はグランシールの城下町で母親と先活しているのだ。冒険はまだ未経験みたいだぞ。

新キャラ登場

ヒューイ

彼は主人公の友人で、まだ修行中のケンタウロスだ。見た目にもわかる通りちょっと気が弱いらしい。彼も戦いの仲間に加わるんだけど、敵には勇気を出して突っ込んでほしいね。彼の活躍も、今後期待したいところである。なんちゃって。

パルメキア大陸全図

ミトゥラ神殿
ガラム城
古えの塔
グランシール城
古代神殿
悪魔のしっぽ

マップ上のキーポイント

グランシール城

グランス島の南に位置するグランシール王国の城だ。主人公が城下町に住んでいるぞ。この国は東のパルメキア大陸から移民してきた人々が建国し、その島の古えの塔に書いてある〝グランドシールド〟という言葉が由来だ。現在国は、王のもとで平和に統治されていて、お姫様もいるぞ。

古えの塔

グランシール王国ができる何千年も昔に作られたらしく、その入り口の扉はグランシール建国時代から一度も開かれていなく、「開かずの扉」となっている。この扉に書かれている言葉が、グランシールの国名になったことは前述した通りだ。

古えのほこら

古えの塔同様に、何千年も前に作られたほこらだ。「ほこらの中には、世にも珍しい財宝が眠っている」という噂が流れていて、いろいろな国からトレジャーハンターを魅きつけているということだ。しかし、まだ誰1人も財宝を持ち返った者はいないみたいなんだけど……。

ガラム城

グランシール同様、パルメキアからの移民が建国した国。グランシールの北側に面していて、友好関係にある。また、ガラム軍の隊長レモンは、グランシールでも人気があるそうだ。

悪魔のしっぽ

大悪魔クリードの館がある場所でクリードは大の人間嫌いらしい。でも、じゃまをしない限り、人間達に危害を加えるようなことはしないみたいだぞ。

ミトゥラ神殿

大地の恵を司る女神、ミトゥラを奉った神殿で、人々の厚い信仰を得ているところ。ストーリーにどのように関係してくるかわからないけど、悪い場所じゃないみたいだぞ。はたして真相は!?

ボルカノン山と神殿

大きな鳥の姿をした神ボルカノンを奉った神殿が山の頂上にある。ボルカノンは、鳥人系の種族がお気に入りらしいぞ。もちろん人間の面倒も見てくれるらしいけど？

ダブル特集

SEGA 知ってるつもり!?

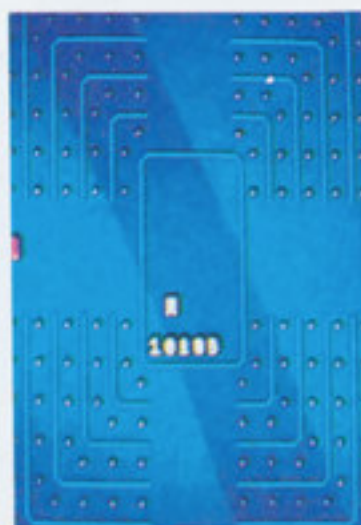
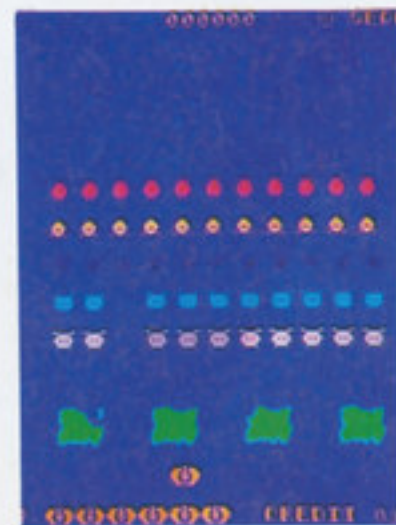
意外と知られていないセガの素顔を紹介します!!

写真提供／東京中日スポーツ

日頃、メガドラや MEGA-CD、ゲームギアそしてアーケードゲームなどで、ＢＥメガ読者にとは切っても切れない仲にあるセガ。だけど、ゲームを通して以外、意外とセガのことが見えてないんじゃないかな？　っていうわけでセガの成り立ちからゲーム開発現場の声その他モロモロ盛り合わせバラエティー特集だ!!

そもそもセガって!?

今でこそメガドライブやMEGA-CDの家庭用ゲームやアーケードの体感ゲーム、アミューズメント施設の開発などハイテク・エンターテイメントを総合的に繰り広げているセガだけど、もともとどんな会社だったんだろうと、思ったことはないかな。

セガのもととなる会社は、1951年４月に創業したレメーヤー・アンド・スチュアートという外資系の会社だ。この頃の本業は、米軍基地向けにジュークボックスを納入することだった。1960年になると国産初のジュークボックス、セガ-1000を発売。当時の社名“サービス・ゲームズ”を略してSEGAと称しているところが面白いね。その後1965年、現在の社名となりジュークボックス以外にも「ペリスコープ」「セガ・グランプリ」などのゲーム機の制作を開始。そして、1978年「スペースインベーダー」が大ブームになりゲームもコンピュータゲームが主流になり、セガも「ヘッドオン」や「トランキライザーガン」などアーケードゲーム初期の名作を続々と生み出していった。

セガ初期の名作「ヘッドオン」。ボストインベーダーとしてヒット。

セガ版インベーダー「スペースアタック」だ。

セガその大いなる歩み

1951年4月 レメーヤー・アンド・スチュアート社という外資系の会社として創業。進駐軍を相手にジュークボックスなどを扱っていた。

1954年 サービス・ゲームスに社名変更。これが後のSEGAの由来。

1960年6月 サービス・ゲームス社から分かれて日本娯楽物産（株）を設立。この頃、国産初のジュークボックスを製造。場所も現在の大鳥居に移った。

1965年 アミューズメント機器の会社ローゼン・エンタープライゼスを吸収合併。社名もセガ・エンタープライゼスになる。アミューズメント機器の開発も始める。

1969年 米国のコングロマリット、ガルフ アンド ウエスタンインダストリーズ・インクの傘下に入る。

1978年 インベーダーブーム。「スペース・アタック」発表。

1983年 家庭用ゲーム機第1弾、SG-1000発売。

1984年 CSKグループに入る。

1985年 マークIII発売。体感ゲーム「ハング・オン」「スペースハリアー」発売。

1987年 語学教育分野拡大のためリンガ・フォン・ジャパンへ出資。

1988年 株式二部上場。UFOキャッチャーブーム始まる。初の16ビット機、メガドライブ発売。

1990年 株式一部指定に。アミューズメントパーク建設。カラーハンディマシン、ゲームギア発売。

1991年 ソニックが海外で大ブーム。MEGA-CD発売。

1992年 「シャイニング・フォース」ヒット、V.R.発表。

この頃から任天堂とライバル!

1983年、家庭用ゲームマシンSG1000とSC3000を発売。ファミコンもこの年に発売されている。ちなみにSGとはセガ・ゲームの略。そして1985年には、マークⅢが発売され家庭用ゲーム機のセガというイメージを確立。

SG1000Ⅱ。キーボードをつなげば、SC3000と同様な機能になる。

懐かしのセガ・マークⅢ。1985年発売。SGやゲームギア同様CPUはZ80だ。

アーケードゲームの新しい流れを作った!

体感ゲーム初期の名作「スペースハリアー」は衝撃的だった。

体感きょう体第1号。「ハング・オン」。赤いきょう体が目立った。

セガのアーケードゲームといえば、なんと言っても体感ゲームシリーズ。その体感ゲーム第1弾は、1985年の「ハング・オン」だ。1985年と言えば新風営法が施行されて、今までの暗いイメージだったゲームセンターがアミューズメントセンターへと徐々に様変わりしていった頃だ。セガはその後も「スペースハリアー」「アウトラン」などの名作体感ゲームを作り続けて、R360やAS-1など他の追随を許さない大型体感きょう体を開発している。最近ではCG技術を駆使したバーチャル・リアリティを目指しているようだ。

1989年の「スーパーモナコGP」。シートが振動し、F1マシンとモナコの市街地コースの迫力を十分伝えた。

メガドライブ登場!ハードは3本立て

マスターシステム。FM音源を載せたマークⅢの改良版。

初の16ビット家庭用ゲームマシンとしてデビューしたメガドライブ。

初の16ビットゲームマシンを発売したのもセガ。1988年のことだった。今までの8ビットマシンとは、次元の異なるゲーム作りの先駆けになったわけだね。カラーハンディマシンゲームギアを発売したのは1990年のこと。そして、1991年末には、MEGA-CDを発売。大容量を生かしたマルチメディアを意識したマシンだ。それにしても、家庭用マシンだけでも3種類。ソフトの開発も大変だ。そのへんの情報は次ページ以降のコラムを見ておくれ。

1990年にゲームギア発売。アメリカでは、過激な比較広告が話題になった。そして翌年MEGA-CDがデビューし、ハードが出そろう。

UFOキャッチャーブームは今も続く

今も大人気UFOキャッチャー。いわゆるクレーンゲームは、それまでもあったが賞品をぬいぐるみにしたのはセガのアイデア。

ゲームマシンというより、一種のぬいぐるみの自動販売機といった発想がウケにウケ、これまであまりゲームセンターと縁のなかった女性客を獲得。女性客やファミリー層が多いセガのアミューズメント施設の明るい雰囲気にも貢献したわけだね。

UFOキャッチャー。もっと大型のものなど様々なバリエーションあり。

今までにないタイプのアミューズメント施設の経営にも力を注いでいるぞ。

バリバリ進むハイテク化

360度回転でリアルなGまでも体験できたR360。

通信台数が増え、まだまだ人気の衰えないVR。フォーミュラマシンきょう体もアツイぞ。

リアルさ、そして新しいエンターテイメントを追求するセガ。体感きょう体の集大成であるR-360や体感インタラクティブ・シアターといった趣(おもむき)のAS-1などを開発。さらにポリゴンレースゲーム「バーチャレーシング」など,その開発力は、まさに目を見張るばかりだ。

とにかく深く、広い!

というわけで、セガの仕事ぶりを極々(ごくごく)大ざっぱに振り返ってきたが、まさに総合ハイテク・エンターテイメント、色々な分野で発展してきたという感じだ。これからのセガにもおおいに期待できるね。

バーチャレーシングMD版 最新レポート

GO TO P108 →

こうなってるぞ!! セガ・ゲーム開発

家庭用だけでも3つのハードがあるセガ。ところで各ハードや各ジャンルの開発や体制はどうなっているだろうか。広報部門での最近の華々しい活躍も含め、セガの重鎮2人にインタビューを試みた。ナマの声を聞いてくれ。

メガドライブ2は年内に100万台を達成できる

——'93年の前半も終ろうとしていますが、ここまでの手応えと、後半へかける意気込み、期待などを聞かせていただきたいのですが。

鎌田　今年の前半は非常にいい感触を得ています。メガドライブ2も出ましたし、ユーザーやショップの方により認知していただくために、当社の営業部隊も、かなり補強をしています。そういった中で、実際にユーザーが手に触れて、もっともっと遊べる機会を多くしようということで、今年の3月からメガドライブとゲームギアを店頭でプレイできるモニターを設置した結果、かなりお店で集客力アップにつながっているようです。また、あるお店ですと、開店前からユーザーの方が何人か待っていることもあるそうです。ですから、小売店さんへの反響もかなり良かったと思います。ソフトのほうでも、日本のユーザーを意識して、例えばＲＰＧの専門部隊を作ったりして、去年の10月から体制を整えてきました。昨年の前半、10月頃までは当社のソフトはどちらかといえばロングラン作品は出にくかったのですけれど、「ソニック2」が売れて、「ぷよぷよ」「ベアナックル2」といった息の長い作品が出てきた。「ぷよぷよ」は12月に出して、いまだにコンスタントに売れていますし、こういった商品がたくさん出てくるようにしたいと思います.

取締役H・E事業部部長　鎌田繁雄

——4月23日に、メガドライブ2と、MEGA-CD 2が発売になったんですけれども、ユーザーからの反響はいかがでしょうか？

鎌田　今までのメガドライブの場合に、意外と近所に売っていなかったりという傾向が多かったのですが、メガドライブ2とMEGA-CD 2になってからは、玩具店からゲーム専門店まで幅広く扱っていただけるようになり、そういう流通面での反響もいい。しかも、ユーザーの方にとって、非常にお求めやすい価格になっていると思います。確かに、一部のお店では、メガドライブは1万円前後で売られていたこともありますが、子供さんにとって2万1000円はやはり高いと思います。基本的に、同じ1万円でも、大人の1万円と、子供の1万円の価値は全然違いますから、そういう面では、非常に買いやすくなったという意見をいただいております。またアンケートを分析したところ、かっこよくなったという意見も多いようです。

第一企画本部部長・理事　峰岸不二男

——年内、どのくらい台数が出ると見込んでいるのでしょうか？

鎌田　今の予定では、百万台は出荷したいと思ってます。楽しみなソフトも数多くあり、今のペースでいけば年内かなり早い時期に達成できると思います。

夏から年末へかけてのいい展開が見えてきた

——セガの場合、ゲームギアとか、メガドライブやMEGA-CD、アーケードなどいろいろハ

今ここでこっそり明かす セガの七不思議

バブル崩壊もなんのその、1000万ユーザーの夢を乗せ、創業以来着々と成長し続けるセガ。そのセガパワーの原点はなんなのか？われわれはセガにまつわる七不思議を取材することにより、ハイテク企業の真の姿を見ることに成功した!?

セガ社内になぜか多い、謎のソニックグッズ

ソニックは1500人を超える全社員からキャラクター原案を募集し、選ばれたセガのシンボルキャラクターである。それだけにセガ社員は愛着があるのだろう。社内にはそこかしこにソニックが描かれたモノがディスプレイされているのだ。ジェフ市原の胸にもセガのロゴとともにソニックが活躍しているぞ。

社員用休憩室には、ソニックとテイルスが描かれたジュースの自販機が！

世界に1つしかない巨大ソニック人形と戯れる受付嬢(名前聞くの忘れた)。デカイぞ。

ードが揃っているんですが、その辺で、かなり開発体制をテコ入れをされていると聞きますが。

峰岸　去年あたりから、グループの開発ソフトハウスを立ちあげて、やっと､ここへきて、人気ソフトも出始めましたし、開発のほうの人員も揃ってきました。ハードの種類が多いんですが、その辺はうまく調整がついてきていると思います。実際には、セガ・ファルコムも開発ラインがかなり増えてますし、トレジャーの「ガンスター ヒーローズ」と「マクドナルド」、ソニックの超大作「シャイニング・フォースⅡ」も強力な人気ソフトになると思われます。一方、内部作としてのメガドライブソフトも、「サージングオーラ」や「ファンタシースターⅣ」といったＲＰＧを、力を入れて制作していっており、そういう点では、大変おもしろいんじゃないかと思います。今までにない新しいソフトという意味では、ＳＯＡで開発した「エコー・ザ・ドルフィン」もぜひ体験してほしいですね。それから、ＣＤのほうは、「夢見館の物語（仮）」などのマルチメディア的ソフトも用意されていますし、昨年、東京ムービー新社がわれわれのグループ会社となったことによって、アニメのクオリティもずいぶん上がってきています。グループのソフト開発会社もがんばっていますが、内部でもいいソフトが出てきますので、年末にかけて、いい展開ができるのではないかなと思っています。

――これからも、グループ会社やサードパーティーはまた増えるのでしょうか？

鎌田　グループ会社にしてもサードパーティーにしても､うちの不得意な分野に関しては、積極的にそういったものが得意な人達と、どんどん一緒にやっていこうという計画はたくさんあります。

峰岸　サードパーティーの新規参入はまだまだあります。特に、ＭＥＧＡ－ＣＤでの新規参入が増える傾向です。「いままで、ＣＤ－ＲＯＭを作ったことないけれど、ぜひやってみたい」というふうに、映画を作っているところだとか音楽関係、レコード会社とかの異業種から要望は上がっています。たぶん、６月中にはサードパーティーに関して何らかの発表ができるでしょうし、その他、ご期待にそえるようなソフトの発表もできると思います。

――広報や、宣伝の活動になるんですけど、最近、Ｆ１のウィリアムズをスポンサードしたり、ヨーロッパグランプリのメインスポンサーになったり。他にも、東京ドームの看板とか、Ｊリーグとか。そういったハデな広報展開をこれからもいろいろ考えているんでし

MDはこうするつもり!!

●今年、一番力を入れている作品は？
「バーチャレーシング」です。

●その作品のＰＲポイントは？
メガドライブの限界に挑戦！　専用チップを開発し原作スタッフの投入，そして大容量ＲＡＭ登載などセガの持つヒト、モノ、カネを惜しみなくつぎ込んだ超大作です.

●隠し玉的な作品は用意されてますか？
はい。未発表の大作ＲＰＧ、シミュレーションが数本。それにＡＣＴも､これはというものがあります。

●読者へのメッセージをお願いします。
近頃、できてくるゲームを見ているとレベルが上がったなあと感じています。

ソニック最新作は16Mの超大作。前作以上のストーリー性に期待したい。

初の特殊チップ搭載の大型移植作。３Ｄレースゲームの最高峰へ爆進！

CDはこうするつもり!!

●今年、一番力を入れている作品は？
もちろん、すべてに力を注いでいます。

●その作品のＰＲポイントは？
各ソフトにいろいろ魅力がありますが、特に「ソニックＣＤ」は今までとは違うソニックを表現します。

●隠し玉的な作品は用意されていますか？　いろいろ用意していますので、お楽しみに。

●読者へのメッセージをお願いします。
期待の作品が、この夏から続々登場しますMEGA-CDの情報はよくチェックしてね！

ＢＥメガ　夏以降、今までにないコンセプトのCD-ROMらしい作品が増えそうだぞ。

過去と未来を時間移動。ＣＤのソニックはさらにお楽しみ要素盛りだくさん。

原作を越えた魅力満載の「３×３ ＥＹＥＳ」がついに登場。

京急羽田線が品川から直通になった!?

巨大企業セガを支える京急羽田線。３月までは京急蒲田と羽田を往復する、ちょっとローカル風情の電車だったが、突如京成、都営浅草線方面からも直通運転を開始。これは京急がセガのために融通してくれたんだとわれわれはにらんでいるんだけど、真相はいかに！

セガの足・大鳥居駅は現在改装中。なんたって社員1500人を運ぶんだから大変さ。

セガの鎮守様!?　穴守稲荷

セガがある大鳥居駅の大鳥居っていうのは、その名の通り鳥居が由来になっている。でも大鳥居に神社はないし、鳥居も今はない。もともと大鳥居のあたりは隣駅にある穴守稲荷の道案内的目印となる鳥居があったところらしい。セガ社員も毎月一度参拝しているとの噂（ウソ）。

りっぱな鳥居を持つ穴守稲荷。稲荷だけに、供物として油揚げが売っているぞ。

SEGA知ってるつもり!?

峰岸　やはり、今一番話題になるのはJリーグです。ずいぶん盛り上がってますし、当社がスポンサードしているジェフユナイテッド市原も、上位の優勝戦線に残れるような状況になってくると思います。そういう点で、Jリーグのスポンサードというのは、大変効果あるのではないかなと考えています。それに加えて、テレビもレギュラーをかなり入れてますし、これからもテレビ、雑誌関係も含めてもっともっとサポートしていきたいと思っています。

――「電脳底ぬけ脱線ゲーム」といったテレビ番組のようなものは他にも考えていらっしゃいますか？

峰岸　当面は､決まっているのはないんでが、ただ、セガらしい何か新しい形での番組というのを、テレビ会社さんとタイアップしてやっていこうということで、何社かとは話を進めています。テレビ会社のほうも、セガと組んで制作したいと思っていらっしゃるようで、テレビ番組の新機軸を作ってみたいという話はかなり多くありますね。

――その辺の販促活動で、何か、セガの今年のイメージ、あるいはカラーといったものはどんな感じなんでしょうか？

峰岸　どちらかというと、今はアウトドア志向という形でのスポンサードというのが多くなっていますが、来年も、引き続きJリーグを中心に、いろいろ形でのスポンサードを考えていきたいと思っています。セガという名前は、かなり浸透してきましたので、今後は活動の展開を、どういう形にもっていくか。さらにきめ細かな対応をしていきたいと思います。

企業イメージを高め セガをアピールしたい

――そういう広報活動や業績などを含めて、セガは凄い人気企業ですよね。学生にも人気があると思うんですけど、これからセガさんに入ろうとかって思ってる子供達に言いたいこととか、何かありますか？ 他の企業とはちょっと違う点があれば教えていただきたいのですが。

峰岸　一番の違いといえば、若い人が自分のやりたい仕事ができ、力が発揮できるというところでしょうか。この業界の共通した特徴かもしれませんが､普通の企業では入って2、3年ではなかなかそういう満足感は得られないと思います｡しかし、われわれの会社ですと、入社してすぐに働き甲斐がある満足度の高い仕事ができます。

鎌田　やはり、業務用も、家庭用もやってるという点で、特に、家庭用はハードもやっていますから、そういう面では、他のメーカーさんよりはある程度やりたいことができるという有利さはあるのではないでしょうか。好きなことをやるのは苦労ではありません。まわりから見ていたら、「毎日毎日、夜中までソフト作っていて大変だろう」と思われがちですが、本人達は好きなことをやっているのだから、苦でも何でもないんです。やはり、そういった仕事というのが一番いいのではないかと思います。

――セガへ入社する基準などはありますか？

鎌田　いや､そういうのはないと思いますよ。アーケードやメガドライブのユーザーで、セガに入りたいというケースも多くあります。だから、いろいろイベントをやりますと、毎回、同じ顔の人が結構、来ていたりします。履歴書を置いて帰る人もおられますし（笑）。そういう意味では、採用に関してはそんなに難しくはないんじゃないかなと思います。10年くらい前までは、こういったゲーム業界というのはまだ、少しマイナー的なイメージがあったのですが、今はまったくそういうことはなくなっていますので、応募してくる人も多いと思います。僕らの頃は、受ければ受かったんですけど（笑）。

――最後に、これから今年後半における、目標や戦略などを聞かせてください。

峰岸　プロモーション関係、マーケティング

セガ現本社ビルの看板。大鳥居周辺には､このほかにいくつかセガのビルがある。さすが1500人以上を抱える巨大企業だ。しかし新本社ビルが完成したら、ほとんどがそこに収まってしまうだろう。なんと巨大な社屋なんだ。

CDマルチメディア

MEGA-CDはマルチメディアを強く意識したマシンなわけだけど、これまではカートリッジのゲームにビジュアルデモがついただけって感じのゲームが多かったよね。ところが、ここにきてこれぞCD-ROMのゲーム、と言える新世代のMEGA-CDソフトが現れた。最近タイトルが発表された｢夢見館の物語（仮）」は、あたかもプレイヤーがモニターの世界の中に入り込んだ錯覚を起こさせるADV。すべての画面がプレイヤーの視点で表現され、3Dの館の中で繰り広げられるイベントは、まさにヴァーチ

千葉県佐倉に秘密工場発見!!

これが佐倉工場の外観である。後日再びこの工場をレポートすることを誓うぞ！

こういった周辺機器も製造されたのか？ ROMの電池交換はやっているらしい。

あっと驚くハイテクマシンやヒットゲームを製造するセガ。その一端を担う秘密工場が佐倉市にある。残念ながら内部を覗(のぞ)くことはできなかったが、ここで日夜秘密兵器が量産されているとの噂も聞く。ホントは電池交換とかやってるらしいけどね。

セガの歴史が一目でわかる本

『セガ★ゲームの王国』大下英治著 講談社刊 1500円

ご存じの人もいるかと思うが、『セガ★ゲームの王国』という創業から現在までの成長の歴史がドラマチックに書かれた本が発売された。知って得する情報満載だ！ セガがもっと好きになるぞ。

のほうは、今まで以上にテレビの露出をかなり重点的に考え、雑誌にもきめ細かい対応をしながら、トータル的に、きっちりしたスケジュールの中で情報の提供や告知をしていきたいと思っています。昨年末に行なった遊星セガワールドのようなイベントに関しても、その都度、話題性のあるいろんなイベントを組み、特にJリーグについては、うまくタイアップしながら、セガの企業イメージを高め、今までにない面をうまく出していきたいと思っています。

鎌田　セガの商品がどこでも買えるという状況を確立して行きたいですね。秋から年末には、期待のRPGをはじめ、大ヒットに結びつきそうないろんな商品がたくさん出てきます。価格自体も非常に子供さんでも買いやすい値段なので、われわれも非常に期待しています。また、1つ1つのソフトが、息長く売れるようになってきてますので、これまでに発売されたソフトも大事にしていきたい。新しくハードを買うユーザーの方にも、いろんなソフトを遊んでいただきたいですね。今後も大いに期待してください。

はこうするつもり!!

ャル・リアリティ感覚だ。さらに今月新たに発表された「AX101」はインタラクティブムービーの概念を取り入れた3DSHTだ。全編CGの迫力のある画面に期待だね。今までのゲームの概念を越えた新作群に期待！

「夢見館の物語(仮)」。プレイヤーの視点移動に合わせて画面がグリグリ動く。まさにヴァーチャル！

アーケードはこうするつもり!!

●今年、一番力を入れている作品は？
ノーコメントです。
●その作品のPRポイントは？
同じくノーコメントです。
●隠し玉的な作品は用意されていますか？
あります。
●読者へのメッセージをお願いします。
あの名作「アウトラン」第2弾の「アウトランナーズ」がいよいよ登場。ぜひプレイしてみてください。

BEメガ　すでにAOUショーで参考出展されたVRのパワーアップ版「デイトナ」の登場も期待される。隠し玉はAMショー用だろうか。

本格3Dバトル対戦ゲーム「ダークエッジ」。奥行きとスピード感がすごい。

二本のレバーを操作して、ジャブ、フック、アッパーなどリアルに戦え

2本のレバーでリアルなボクシングを体験できる「タイトルファイト」の筐体。

GG&TOYはこうするつもり!!

《ゲームギア》
●今年、一番力を入れている作品は？
「ソニック&テイルス」です。
●その作品のPRポイントは？
ソニックといえば言わずと知れたスピード感。今回もスピード感にNEWアクションが加わり、より一層パワーアップしています。
●読者へのメッセージをお願いします
良質で魅力いっぱいのソフトに期待を。

「シャイニング・フォース外伝II」の発売も間近。

「ベアナックル2」。技の種類はMD版と同じだ。

《TOY》
●今年、一番力を入れている作品は？
「キッズコンピュータPICO」
●その作品のPRポイントは？
ノウハウを生かした幼児向け知育コンピュータ。ソフトも「ドラえもん」「ミッキーマウス」などを集めた絵本ソフトとなっています。
●読者へのメッセージをお願いします
皆さんがお父さん、お母さんになったら、子供さんに買ってあげてください。

セガの技術が存分に生かされた、「キッズコンピュータPICO」。

セガの新社屋はただいま建設中

セガは現本社ビル横にさらに巨大な新社屋ビルを建設中。大鳥居はまさにセガの街と化している。なぜセガが羽田にこだわるのかというと、創業当時、空港も近く、海外出張などに便利だったからとか。意外と簡単な理由だったんだ。

基礎工事も終わり、着々と完成に近づくセガ新社屋ビル。完成したらまたレポートしたいと思う。

セガマン御用達の店はどこ？

精力的なセガマンが昼食のひとときを楽しむ憩いのお食事処は、やはり大鳥居近辺だ。さすがにこのへんは下町っぽくて値段も格安だぞ。食事を食べながら新作ゲームの会議をやってたりしてね。

謎のちゃんぽん屋「太白楼」。へんな貼紙がいっぱいだ。

「鳥美」は唐揚げ定食600円のみ。黙って座れば出てくるぞ。

特殊高速演算チップ搭載！メガドライブ版バーチャレーシングの実態に迫る！

先月号のニュースでも取り上げたが、とうとうメガドライブ版の「バーチャレーシング」発売が決定した。おもちゃショーでも展示されていたけど、行けなかった人はこの記事を読もう。

V.R.〈バーチャレーシング〉

●セガ／発売日未定／価格未定／RAC／16M+B.B.

いよいよメガドライブ版画面写真公開!!

これがメガドライブ版「バーチャレーシング」の画面写真だ。あくまでも開発途中のものなので、このままというわけではない。まだまだ改良されるし、追加されるところもある。詳細は情報が入りしだい紹介するぞ。

先々月ごろ正式に発表されて以来、長いこと音さたのなかったメガドライブ版「バーチャレーシング」だが、このたびとうとう画面写真公開の運びとなった！

さらに驚くべきことは、メガドライブ版の「バーチャレーシング」はセガが独自に開発した特殊な高速演算チップを積んでいる。これは、アーケード版「バーチャレーシング」の最大の特徴であった緻密なポリゴン描画を、メガドライブ上で再現するために作り出されたものである。

メガドライブはもともと処理速度が速いマシンなのだが、このチップをソフトに搭載することで従来以上にそれをアップさせている。そうすることで、アーケード版のような膨大かつ高速なポリゴン処理を実現させようというわけだ。

さて、ここで今回お見せする写真のほうに視線を移してほしい。これらはいずれも待望のメガドライブ版の画面なのだ。もちろん、アーケード版と同じ仕様、同じゲームシステムを再現する方向で開発が進められているため（残念ながら通信対戦はないらしい）、ご覧のとおり4種類の視点がちゃんと選択できるようになっているぞ。

ただ、誤解を招くといけないので一言触れておくが、今回掲載した画面写真は、まだ雲や山といった背景の類、車体とタイヤの形、グラフィックの色などは、あくまでも暫定的なものである。現在のところ開発のほうは約20％という進行状況なので、細部は発売にまでにじっくり調整し完成度を高めていくとのことだ。

後々、コースマップやタコメーターなども、アーケード版と同様のレイアウトで配置されていくと思うので、今は次回以降の続報を心待ちにしていてくれ。

参考までにアーケード版は……

リアルなグラフィックと十分なスピード感。レースゲームはやはりこうでなくっちゃね。

アーケード版は去年の秋にゲーセンへ登場。ポリゴンをふんだんに使ったレースゲームとしてはナムコの「ウィニングラン」が先発だったが、それを凌駕する完成度で注目を集めた。ポリゴンを大量に処理にできるMODELE1基板を使用している。もちろん通信機能搭載だ。

4人通信対戦が可能なきょう体。壮観だね。

これがアーケード版に搭載されている基板MODELE1だ！

視点切り替えも完全再現

いまでも大多数のゲームセンターで稼働している「バーチャレーシング」は、なめらかで膨大なポリゴンによる自然な画面処理もさることながら、ボタン１つで視点をいつでも切り替えられるというシステムが画期的である。もちろん「バーチャレーシング」の魅力はそれだけではないが、日頃あまりゲームセンターに行かない一般の人をも虜にしたことからも、このシステムが与えたインパクトが強烈だったことがわかるはずだ。

先ほども触れたが、メガドラ版でもちゃんとこの視点切り替えが、あまさず再現されている。システム的には、アーケード版をほぼ完全に再現されるはずだ。これまで移植度について心配していたユーザーもまずは一安心といったところだろう。それにしても、素人目にもわかるほど複雑なポリゴン計算を、よくぞ再現したものだと感心してしまう。

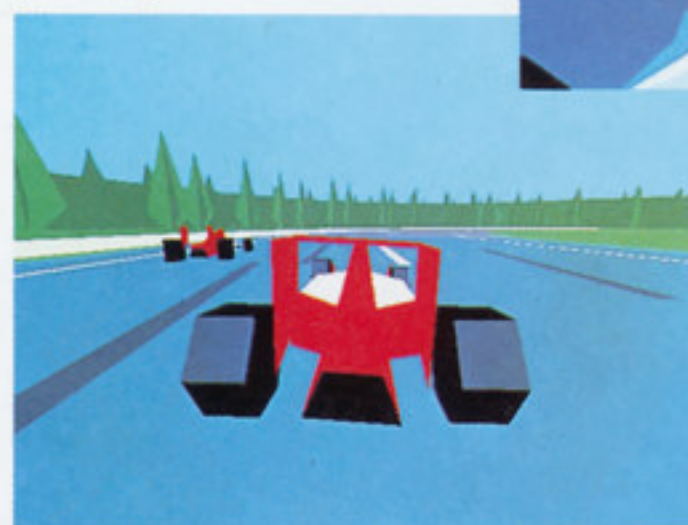
それもそのはず、なんと移植にあたってはアーケード版のスタッフを大量に投入して開発を進めていたからなのだ！　これだけでもう鬼に金棒っていう感じだけど、そのV．R．制作スタッフのコメントによると、家庭用ゲーム機のレースもので欠点とされていた操作性についても相当に力をさいているらしい。

実際にはどのような形で再現するのか不明だが、心強いことこのうえないね。楽しみに待て!!

座席からでは

座席に座ったままの状態で表現された写真。左右に大きく見えるのが自分の車のタイヤだ。迫力はあるが狭いな。

後方から

自分の車を真後ろから見たところ。エンジン音が今にも聞こえてきそうだ。

斜め上から

ぐっと後ろに引いて自分の車を眺める。これなら他車の様子もわかりやすいぞ。

上空から

上空から眺めたところ。まるで空を飛ぶ鳥から見たような視点だが、先のカーブも見渡せるってコトが利点。

他車は配置されてないので、どんなバトルが展開されるかは想像するしかない。

ちゃんと傾きも表現されている。コースがどうなっているのか、まだわからない。

今後開発はどうなっていくのか？

アーケード版

このスピード感が完全に再現されそうだ。こうなるとすべてが忠実に移植されることも夢ではない。期待しても大丈夫だ。

メガドライブ版

この写真はあくまでも開発途中のものだ。今後いろいろ改良されるだろう。

コースはアーケード版そのままになる予定。対戦は……ないね。これぱっかりはしょうがない。

ともあれ、今回発表になったメガドライブ版の画面写真は、先ほども触れたとおり完成度20％時点のもの。今後の仕上がりが期待させられるが、今回の「バーチャレーシング」で、もっとも注目されるのはメガドライブのゲームとしては初めて特殊高速演算チップを搭載したことだろう。セガの発表によれば、この特殊チップは「バーチャレーシング」専用チップで、他のゲームソフトへの採用は、今のところ考えていないようだ。

もともと、アーケード版の「バーチャレーシング」は、MODEL1と呼ばれる従来の基板に比べ数十倍の演算能力をもつＣＧボードを使っている。また、2月のＡＯＵショーに、参考出展されていたMODEL2基板を使用した「バーチャレーシング」を凌ぐポリゴン数を誇る「デイトナ」などを見ると、セガのアーケードゲームは、着々と進化を遂げている。今後、「バーチャレーシング」のような大型アーケードゲームをメガドライブに移植する場合、今回のような特殊チップを開発し移植する可能性はあるのだろうか？

人気の高いアーケードゲームは、これからも積極的にメガドライブに移植していきたいと思います。その場合、作品によっては今回と違った特殊チップを搭載することもあるかも知れません。（セガ宣伝部　ＨＥ広報）

とのこと、最近アーケードの大作からの移植が途絶え気味だったセガにとって今回の「バーチャレーシング」は、大作アーケード移植再開への新たなアプローチと言えそうだぞ。

とにかく、スーパーファミコンでは、セタのD．S．P.そして任天堂のスーパーＦＸチップなど特殊チップを使ったゲームがすでに発売されている。

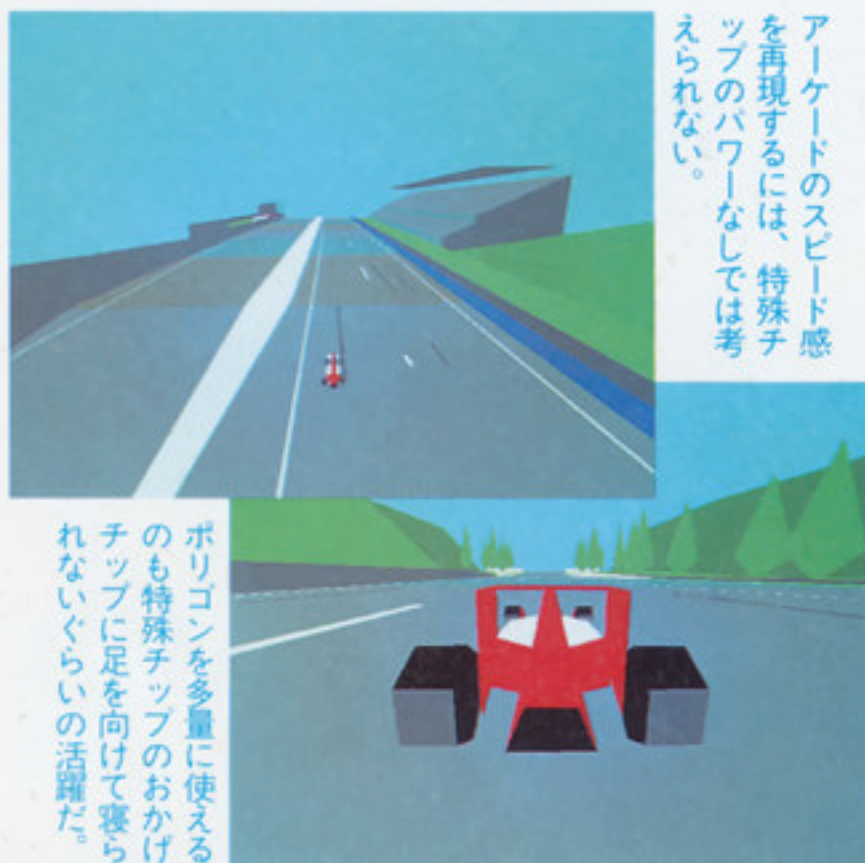
そして「バーチャレーシング」の発表は、ちょうど「スターフォックス」に続く任天堂のスーパーＦＸチップ登載第２弾のレースゲームと同時期。セガの技術力に大いに期待したいところだね。

メガドライブ版「バーチャレーシング」に搭載される特殊高速演算チップとは!?

メガドライブ版の「バーチャレーシング」では、多量のポリゴンを高速処理するため、カートリッジに特殊演算チップを搭載することになった。

ファミコンやスーパーファミコンでは珍しくない特殊なチップを搭載することもメガドラでは、もちろん初めてのことだ。こんなにカートリッジのゲームが発売されているだけに特殊チップ初採用は少々意外な気もするが、メガドライブでは今まで特殊チップに頼らずハードの性能だけでカバーできたというわけだ。しかし、大作アーケードゲームの移植は基板が着々と進化しているだけにメガドラへ完全な移植をめざそうとすると現状では難しくなってきた。そこで「バーチャレーシング」のメガドライブへの移植を可能にするために特殊高速演算チップが開発されることになったのだ。ちなみに今回のチップは、あくまでも「バーチャレーシング」のためだけに開発された特殊チップだ。その他のゲームソフトへ採用されることは現在考えられていないというセガのコメントも入っている。ちょっともったいないような気もするが、今後アーケードのほうでポリゴンのゲームが登場した場合には、そのゲームがメガドライブへ移植されることになったら(仮定ばかりの話になるが)また何らかの特殊チップが採用される確率は高い。今後のアーケードのラインナップも気にしておく必要がありそうだな。

アーケードのスピード感を再現するには、特殊チップのパワーなしでは考えられない。

ポリゴンを多量に使えるのも特殊チップのおかげ。チップに足を向けて寝られないぐらいの活躍だ。

特殊チップを積むとよくなることは？

メガドライブでポリゴンのゲームというと、テンゲンの「ハードドライビン」やメサイヤ「スタークルーザー」があった。これ以上のモノを動かすのにこのチップが必要なのだ。

1 速い

思考時間を大幅に短縮することができる。通常のメガドライブ本体で思考させた場合と比較すると、はるかに短い処理時間しかかからない。これならスピード感も十分に表現できるし、プレイヤーに不快を与えることなくゲームを遊んでもらえる。レースゲームはスピードが命だしね。

2 ポリゴンが多い

この特殊チップを使えばスーパーＦＸチップをはるかにしのぐ表現ができるとセガでは見込んでいる。これはアーケード版のポリゴンを使ったゲームを移植するためには絶対に必要な要素なのだ。ちなみにスーパーＦＸチップは約120ポリゴン程度。セガの特殊チップにはおよばない。

その他のハードに搭載されている特殊なチップたち

スーパーファミコンでは

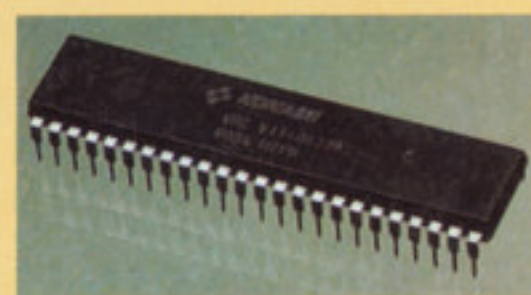
スーパーファミコンの特殊チップというと、任天堂が開発したスーパーFXチップやセタの開発したD.S.P.などが有名だ。採用されているゲームは任天堂の「パイロットウイングス」、「スターフォックス」、そしてセタの「エギゾーストヒート２」のみ。今後の予定アリ。

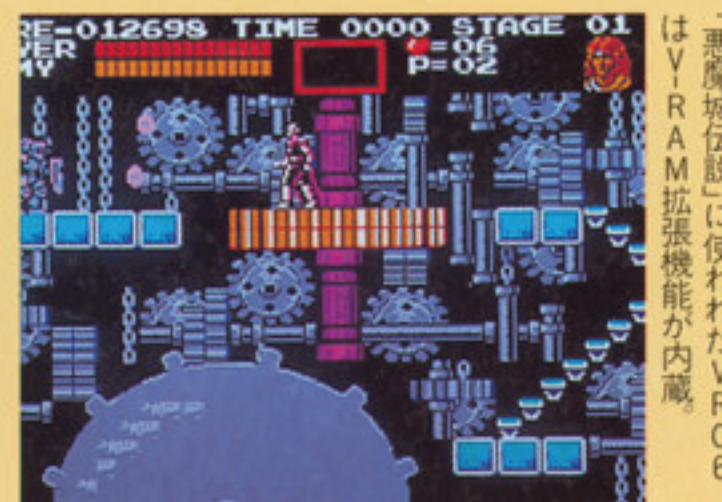
セタの高速処理用チップ。採用を予定しているゲーム多数。期待のチップだ。

「エギゾーストヒート２」に採用し、スピード感を十分に表現している。

スーパーFXチップを採用しているのは「スターフォックス」だ。

ファミリーコンピュータでは

ファミコンの特殊チップは、高速処理というより音源用として採用されたものがほとんどだ。コナミのVRCシリーズなどが代表的だが、ナムコも早くから音源用チップを採用している。ゲームシステムにも活用されていればもっと話題に上がったかもしれないが…。

コナミのVRC7。ファミコンでFM音源を鳴らしてしまうという強力なチップ。

VRC7が採用されているのは「ラグランジュポイント」のみ。ちょっと残念。

「悪魔城伝説」に使われたVRC6はV-RAM拡張機能が内蔵。

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足先に紹介します

シルフィード

イカした英語が脳の髄まで響きわたる

ゲームアーツ／7月30日発売予定／8,800円／SHT／CD-ROM

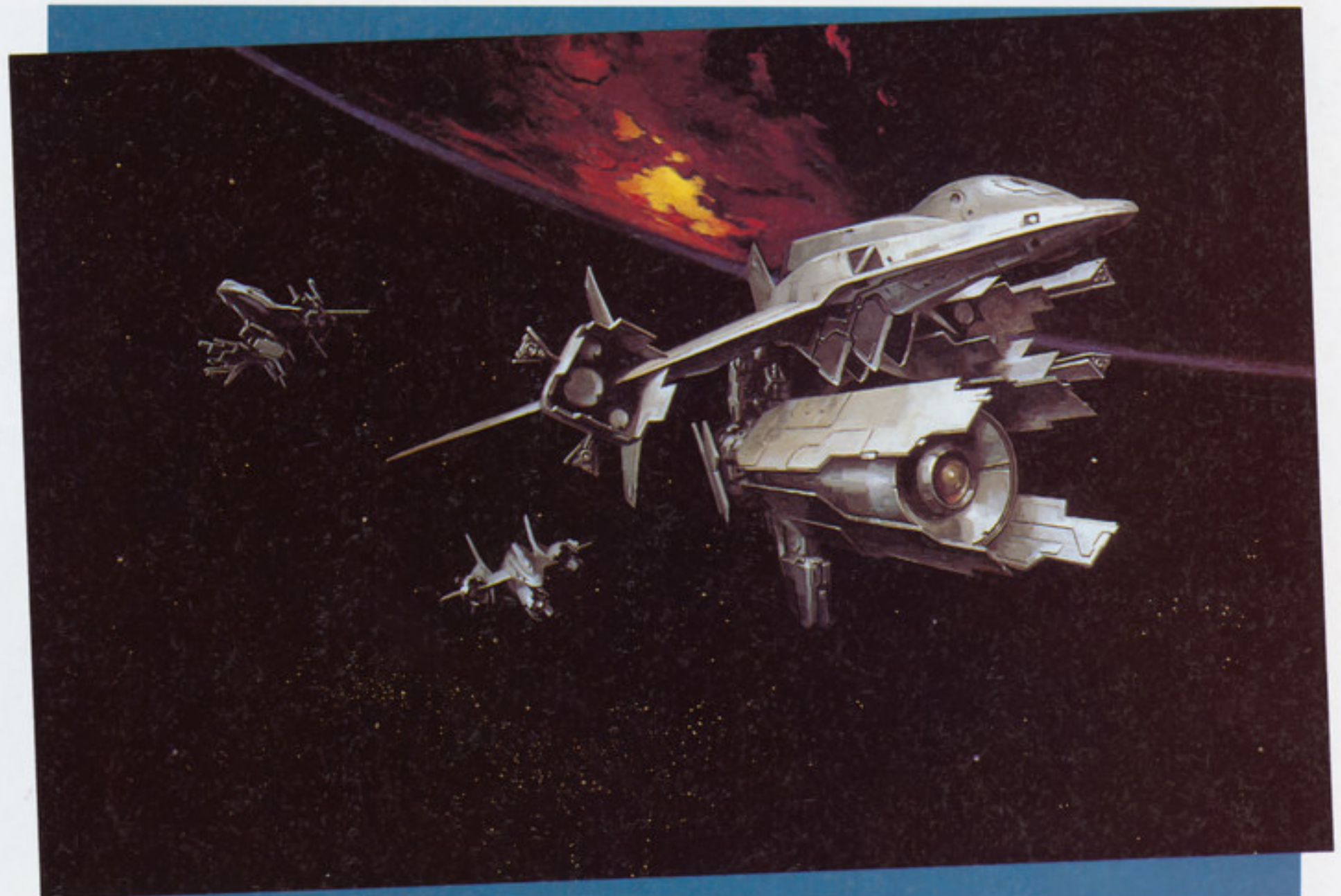
完成度ゲージ 95% 1人プレイのみ

つい先日行われていた、おもちゃショーでも熱い眼差しを向けられていた「シルフィード」。今回は武器を中心に紹介するぞ。

夏の発売に向けて開発は順調に進む

発売時期もいよいよ近づいてきた「シルフィード」。今までタイトルの横についていた(仮)の文字も消えて正式に「シルフィード」に決定。発売日も価格も決まり、後は発売を待つだけ……その前にゲームの完成を待たないとダメだけどね。とりあえず開発は順調だ。

タイトル画面も完成

SILPHEED
Press Start Button
©1993 GAME ARTS

シルフィードはなぜ戦わなければならないのか

遥かな未来、広大な宇宙を舞台に人類の進化が続く。太陽系はもちろん、遠く離れた辺境の惑星にも移民が進められた。各移民星系は、地球を中心とした銀河ネットワーク中枢コンピュータ、グレイゾンシステムに結ばれ、銀河を越えた人類の平穏が保たれていた。

しかし、宇宙歴3076年に銀河連邦軍太陽系無人艦隊が各移民星系に襲いかかった。本来、移民星系を守るために配置された艦隊の攻撃に人々は驚きと恐怖に震えた。そしてついに地球がザカリテと名乗る反乱軍の手に落ちてしまった。グレイゾンシステムはネットワークジャックされ、管制下にある無人艦隊がザカリテのものになったのだ。かろうじて生き残った銀河系連邦軍の残存艦隊はザカリテを討つために集結。大改修の末、完成した有人宇宙戦闘機SA-77〝シルフィード〟を切り札として地球奪還作戦を開始した。

これが宇宙の帝王らしい

イラスト／末弥 純

SA-77"シルフィード"の使用可能武器は多種多彩だ

画面写真(特にデモ関係)ばかり先行して公開されている「シルフィード」だが、やっと武器の情報もちらほら見えてきた。メインショットは、フォワードビーム、ファランクスビーム、Vビーム、オートエイミングの4種類。そして、サブウェポンとしてスーパーノヴァ、カウンタートラッシュ、フォトントーピード、ヌルボムの4種類が用意されている。これらを使い分けて敵を攻撃するのだが、武器の交換は戦っている最中にはできない。ステージが始まる前にウェポンセレクト画面が表示され、そこで武器を選択するのだ。

これがシルフィードの武器選択画面であるるるるーっ!!

ステージ開始前に必ず武器を選択する。ステージの特徴をふまえて適した武器を選ばなければならない。好奇心だけで選ぶとまったく敵を撃ち落とせなかったりするのかも……。

RIGHT SHOTとLEFT SHOTは別々の攻撃ができる

シルフィードのメインショットは左右のパルスレーザーガンから発射される。そして、武器選択画面では左右それぞれ武器を選択しなければならない。この2つから左右別々の武器を選べば、多彩な攻撃ができるということがわかる。ただ、メインショットは1つのショットボタンで行うために撃ち分けはできない。なるべくなら同じ武器を選んだほうがいいだろう。二兎を追う者一兎も得ずということわざもあるしね。

左右で違う攻撃を

SA-77 WEAPON SYSTEM

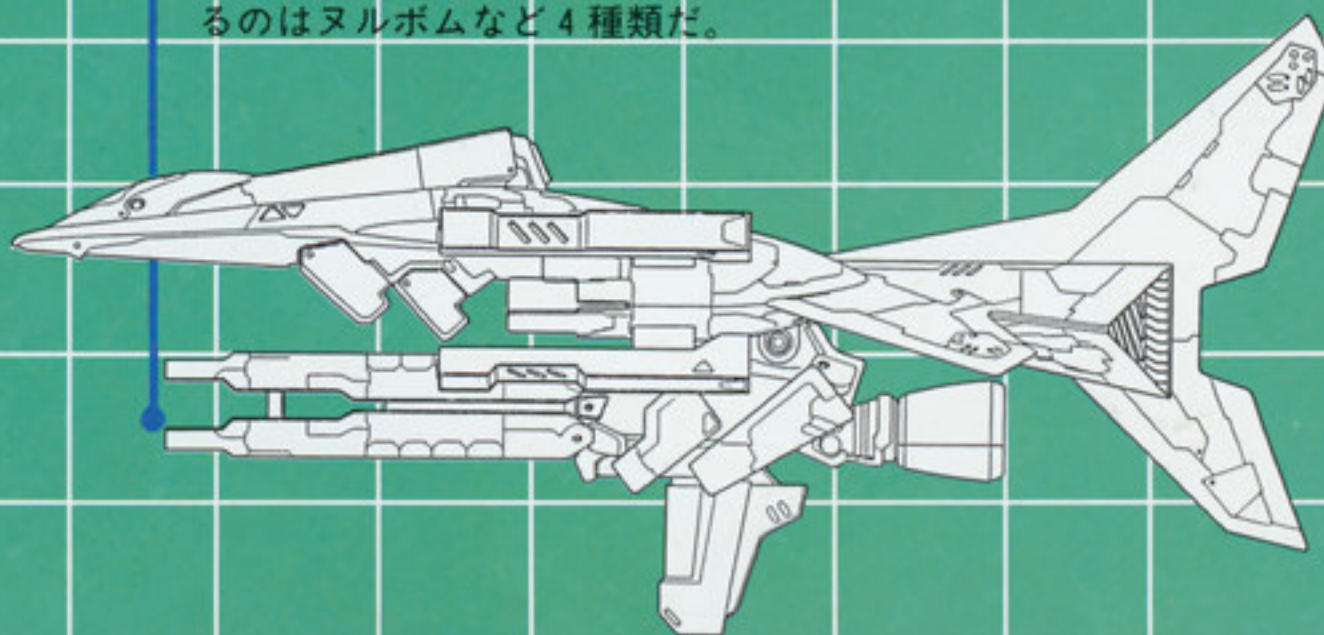
RIGHT SHOT

右側に取りつけられたパルスレーザーガン。シルフィードの基本装備だ。左右のパルスレーザーガンを軸にして攻撃を組み立てるのだ。

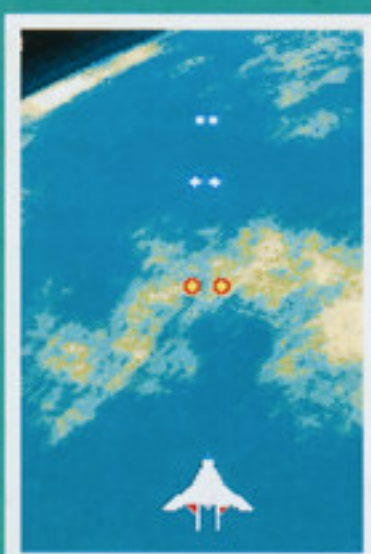
OPTION

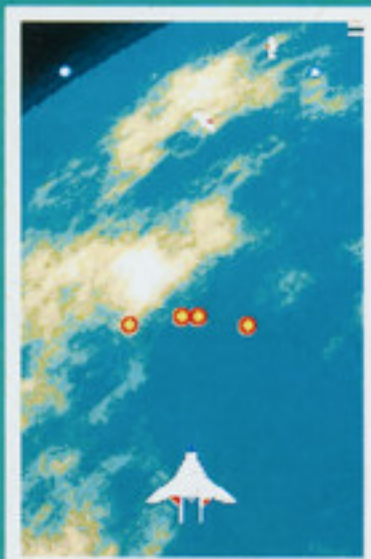
機体の下部に設置する。設置できるのはヌルボムなど4種類だ。

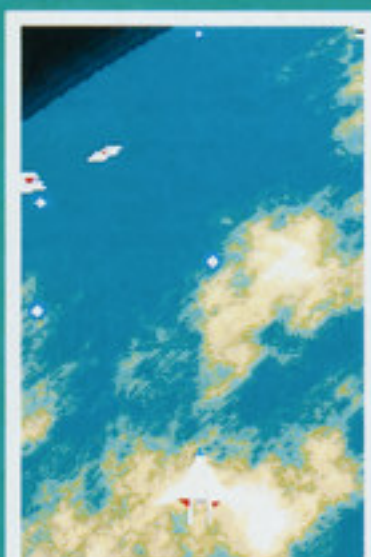
LEFT SHOT

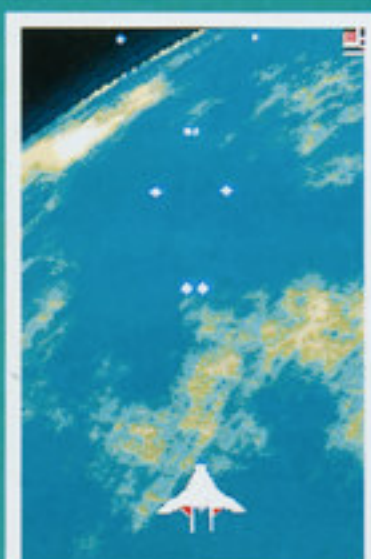
左側に取りつけられたパルスレーザーガン。パルスレーザーガンはフォワードビームなどの4種類の武器を選択できるため融通がきく。

RIGHT・LEFT SHOT WEAPON

Forward Beam

前方に向けて発射されるビーム。最も基本的な武器と言えるだろう。横着さえしなければ使い勝手も一番よいし、攻撃力も期待できる。最初はこれで練習せよ。

Phalanx Beam

前方と側方の同時に発射されるビーム。周囲にいる敵を広範囲にわたって撃退することが可能だが、同時に発射される弾数が少ないので大量の敵にはツライぞ。

Auto-Aiming

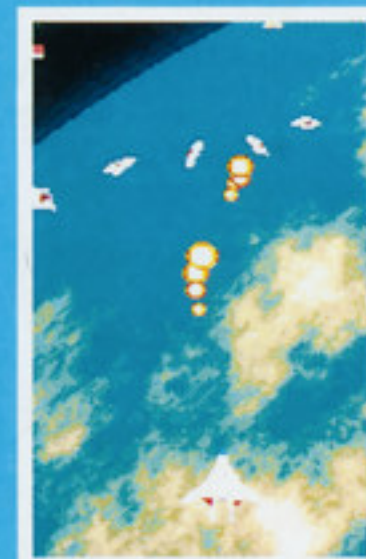
画面上に出現する敵や障害物に照準を合わせて発射されるビーム。急角度からの攻撃でも対応できる。ただ、極端に障害物が多い場所では不利になってしまう。

V-Beam

前方2方向に2発ずつ発射されるビーム。前方から押し寄せる敵には有効な武器で、ある程度の連射も効く。慣れれば左右ともこの武器を選んでおきたい。

OPTION WEAPON

Super Nova

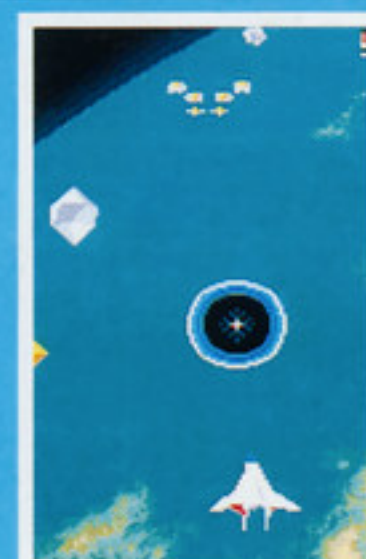
使用すると画面上の敵が全滅する。ただし、耐久力の高い敵には通用しない。オプションは弾数制限はないが、使うとシールドが1段階減らされてしまうぞ。

Counter Trash

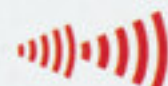
自機の周囲に光子エネルギーが充塡されて、前方に飛んでいく。1回使うだけでしばらく攻撃してくれるため、耐久力の高い敵相手に使えば効果が発揮される。

Photon Tohpedo

前方に発射された後、画面上の敵や障害物に照準を合わせて突撃していく。1発あたりの威力は高く、この武器も耐久力のある相手に使ったほうがいい。

Null-Bomb

重力子爆弾。前方に発射されて、障害物に衝突すると爆発を起こす。その爆風で敵を巻き込むこともできる恐ろしい武器だ。当たらなければただの塊だが……。

シルフィードを支援するアイテムも多数存在するぞ

戦闘中には様々なアイテムが出現する。効果の内容は、シールドが回復したり、画面上の敵が全滅したり……。取れば有利なことが起こるのは間違いないので必ず取ること。なかにはほとんど目にしないものもあるぞ。

敵の編隊を倒したときにアイテムが出現しやすい。撃ち漏らさず撃退しよう。

アイテム	説明
Bonus-1	ボーナスポイントがスコアに加算される。どのくらい加算されるかはまだ決定されてない。
Bonus-2	ボーナスポイントがスコアに加算される。ボーナス1よりは加算得点が高いと思われる。
Destroy	画面上に出現している敵を全滅させることができる。ただし耐久力のある敵には無効だ。
Asteroid	自機のまわりを小惑星のように回転し、敵の攻撃を防御する。シールドより見た目はハデ。
Continue	コンティニュー回数が増える。ということはコンティニュー制限があるってことになるね。
Shield-1	シールドシステムが1つだけ回復する。シールド回復アイテムは見つけたら必ず取ろう。
Shield-2	シールドシステムが2つ回復する。シールドはオプションを使っても減ってしまうぞ。
Shield-3	シールドシステムが3ゲージ分回復する。ダメージ覚悟で取りに行ってもおつりがくるぞ。
Shield-Full	シールドシステムが全回復する。めったに見られないが出現したら神に感謝しながら取れ。
Invineible	一定時間無敵になれる。少々の無茶な行動も無敵なら怖いものなしだ。いけいけごーごー。

未公開のステージも完成への道を爆進する

先月号までにアステロイド面や要塞面、それに惑星軌道上面などの画面写真を紹介してきた。今月はできたばかりのステージ、氷塊の漂う外宇宙面と巨大戦艦が多数徘徊する大艦隊面を写真つきで紹介する。詳細は右だ。

開発状況は、まだでき上がったものをガンガンぶち込んでいる状態なので、ゲームのバランス調整はされていない。そのため、ステージの細かな紹介はできないが来月の記事で必ずやる。今度は嘘じゃないぜ。ホントか？

これは何だ？

ストーリー説明用デモの一場面だ。これが何を意味しているか……。

暴れる反乱軍

続々と破壊攻撃を続ける反乱軍。すべてはザカリテの仕業だった。

AREA2 外宇宙面

アステロイド面を彷彿させる氷塊の集団が漂う場面。もちろん、氷塊にぶつかればダメージを受けてしまう。無事進むには間隙を抜けるように飛行すればいいのだが、敵戦闘機も出現するために言葉で書くほど簡単にはいかないだろう。避ける技術が重要視される場面だ。

砕け散る氷の軍団

敵戦闘機も氷塊にぶつかればひとたまりもなく砕け散る。さすが氷塊だ。しかし、そんな妙な感心をする前に避けることだけを集中しなければ、氷塊の間を抜けることは無理。

AREA8 大艦隊面

反乱軍の巨大戦艦が集結している空域に来てしまったシルフィード。戦艦から多数発射されるレーザー波は見事なまでに多い。このレーザーをどうやって避ければいいか想像できないぐらいだ。それにこの戦艦すべてを相手にするほうが怖い。どうすればいいの？

どこもかしこも戦艦だらけ

これだけの戦艦を相手に戦うのは無茶の一言だ。それも自分は1機だけ。それでもやらなければならない。さらなる決意をして突撃しよう。骨は誰も拾ってくれないが……。

毎度毎度の連続写真劇場〈味方巡洋艦木端微塵編〉

レーザーが味方巡洋艦に

見事にヒット！

突き抜けるレーザー

砕ける巡洋艦

すでにボロボロ

このポリゴンの細かさを堪能せよ！

今月は何もできずに粉砕される味方巡洋艦の最後を連続写真で紹介しよう。こんなものを目の当たりにしたら戦意を喪失しそうだが、ここではそのへんは目をつぶってポリゴンの細かさだけを鑑賞すること。頼むぜ。

惑星軌道上面の流れを完全解説つきで紹介するぜ！

おおよその原形は見えてきた「シルフィード」だが、今月はゲームアーツ様のご協力により惑星軌道上面がどのように展開していくのかを掲載しよう。ステージの流れというヤツだ。これを見てイメージを膨らませよう。

惑星軌道上面のストーリーは、母星奪還作戦に飛び立ったシルフィードの目前で大型ミサイル群により母星が壊滅してしまうというショッキングなものだ。詳細は写真を見てもらうとして、写真に付属している英語が気になっている人もいるだろう。これは、ゲーム中に流されているパイロットやオペレーターの声だ。こんな調子でしゃべりっぱなし。それもお世辞にも上品とは言えない言葉使いが、気分をさらに盛り上げる。すべてのステージでしゃべりっぱなしというわけではないが、要所には必ず挿入されている。イカス音楽に下品な英語。この取り合わせは最高だぞ。

隊長の「武運を祈る 散開！」の言葉とともに飛び立つ戦闘機。すべてが始まる瞬間だ。

Good luck gentlemen. Break!

「しつけ知らずの観光客どもが！お帰りの時間だぜ！」とわめくパイロット。敵を迎撃だ。

You (fuck'n) rude sight-seers!

「振り切れない！」と弱音を吐くパイロット。ここでこの調子だと先が思いやられるぜ。ふっ。

I can't shake'em! Dawn!

「やられた！」といってもシールドがちょっとばかりはがされただけ。落ち着いて立て直そう。

I got hit.

「やられたぞ！くそっ！」パイロットの言葉使いはホントに悪い。戦闘中に上品だと不気味。

I got hit, bad! shit!

危険を知らせる文字。この後に大型ミサイル群が飛んでくるぞ。すべてはたき落とせるのか？

WARNING! WARNING!

隊長から「すべてはたき落とせ」のメッセージが入る。落としたいのは山々だが、無理でしょ。

There's a bunch of L-Type missiles coming in.

女性オペレーターの「迎撃システム緊急モードへ！」の声も虚しく大量に接近するミサイル。

Interspet systems to emergency mode.

「なんてこった俺たちのベッドがなくなっちまった！」と嘆くパイロット。母星に当たった？

My got they wiped out our beds!

別のパイロットの「神よ……！」と祈る声が虚しく響く。眼下には赤く燃える母星の姿が……。

Jesus…!

今度は遠方からレーザーが射出された。狙いは味方の巡洋艦らしい。回避行動は間に合わない。

Lasers, coming in, fast!

無常にも味方の巡洋艦はレーザーによって斬り裂かれた。一方的な攻撃に対抗できるのか？

Hit!

「防衛艦隊壊滅 残存艦隊数8」とオペレーターの報告が入る。味方の援護は期待できないぞ。

Deffence fleet destructed.

「敵大型機発見！」とパイロット。この大型機と激しい戦闘を展開する。これでデカイのかなあ。

A big talley-ho! Look at that size!

空母ダーナが生存機の確認をしている。これから第2エリアへ集結。新たな戦闘が始まるぞ。

Survival pilots round up at lines, area two.

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
おもちゃショーでもう見たかい？

セガ／9月発売予定／価格未定／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

しばらく音沙汰のなかった「ソニックCD」は先日の東京おもちゃショーでも大活躍してたぞ。待望の最新情報を公開だっ！

Check 1 新画面公開！ ソニックが過去と未来を駆け抜ける!?
BACK TO THE FUTURE?

去年の年末の遊星セガワールドで公開されて以来、続報がなかなか出てこなかった「ソニックCD」だけど、先日の東京おもちゃショーにも出展され、新情報もドカッと入手できたので、余すところなく公開しちゃうぞ。

今回の「ソニックCD」は、今までのシリーズ作品とは違い、CDの大容量をうまく使った楽しみがたくさん盛り込まれているのが特徴だが、今回は“同じ面でも複数の時代が存在し、各面でタイムトラベルが楽しめそう(？)”というのが最大の注目点だろう。どうやったら、時代を行き来できるかについてはまだ確定してないようだが、左の写真を見る限りなかなか期待をもたせてくれそうだよね。ちなみに、今回の敵についても今のところは不明なままだぞ(エッグマンは出るかな？)。

この他、オープニングテーマ曲「Sonic-You Can Do Anything」も、Mi-keの宇徳敬子がボーカルをつとめているから要注目だ。

ラウンド1を進むソニック。シダ類の繁る背景から察するにどうやら原始時代っぽい感じがするようだけど……。

これも同じくラウンド1。おなじみのループも健在だ。加速次第で何かが起こるかも？

こちらはラウンド3の古代ステージか？ ステージの各所には、趣向を凝らした仕掛けがたくさんあるぞ。

ラウンド3の一場面だけど、いきなり未来っぽいステージに。なんとなく香港のネオン街をほうふつさせるステージだ。

同じくラウンド3の未来面だ。ピンボールっぽいギミックは「ソニック2」でもおなじみだけど、今度はどう？

Check 2 今度の舞台はリトルプラネット えっ？ ソニックが恐がられてるって!?

今度のソニックの舞台は、小さな惑星“リトルプラネット”だ。大自然あふれる世界で小動物が元気いっぱい平和に暮らしているこの星に、ソニックはやってきたものの、あたりには動物の姿がまったく見あたらない……。どうやら彼らはソニックのことを恐れ、こっそりと息を潜めて隠れているようだが、いったい何があったのだろう……？ また新たな冒険の予感を感じさせてくれそうだぞ。

リトルプラネットのイメージイラストとラウンド1のゲーム画面。上の黒い要塞は今回の敵の本拠地か？

ラウンド3をカッ飛ぶソニック。今回のソニックは動きのパターンが倍以上に増えているので、足のグラフィックがちょっと今までと違うのだ。

これが1～3ROUNDの敵キャラだ

タマッポー 尻から高熱弾を出すカメムシ型メカ。

アントン 左右移動しながら縄張りを偵察するアントン。

カマカマ 一定の距離に入るとカマを投げてくる。

パタバタ 左右にゆらゆら飛ぶ空中偵察用のメカだ。

モスキー 下に敵が近づいてくると急降下してくる。

タガタガ 水中から定期的に出現するタガメ型メカ。

※画面は開発中のものです。 ©1993 SEGA

Check 3 ウワサのエミーの素性発覚!? 妹? 彼女? いえいえただの追っかけなんだって

気にしない 気にしない♡

つれてくるなよ

ゲーム内での役割はまったく不明のエミー。趣味のほうがちょっと変わってるみたいだけど、案外ソニックの役に立つかも?

現在判明しているエミーのプロフィールは……
名前：エミー・ローズ(AMY ROSE)
通称：ロージー・ザ・ラスカル(ROSY THE RASCAL)
性別：FEMALE（女の子）
年齢：8歳
性格：元気でおてんば、脳天気
特技：カード占い、ダウジング

先月号で、名前とイラストだけがいきなり公開されて、「ソニックの恋人登場か!?」と騒がれてたエミーちゃん。でもじつは、彼女は恋人でも妹でもなく、ただのソニックの追っかけだってことが判明したのだ（ホッとした?）。上のプロフィールにもあるとおり、エミーちゃんは神秘的なことや占いが好きな女の子で、性格は明朗にして快活。でも、自慢の占いが当たる確率は2割がいいところで、占いがハズレた時は「そのとおりになっちゃ、つまんないでしょ」とか「あの時はおひさまの位置が悪かったのよ」なんて都合のいいことを言ってるそうだ（ちなみに、オリオンの位置が気になって、眠れないなんてデリケートな一面もあるらしいが……）。

で、「カードのお告げ」とやらでリトルプラネットに来た彼女は、そこでソニックに出会ってしまう。「この出会いは、まさに奇跡だわ!」と信じている彼女は、ソニックが全然相手にしなくても、おかまいなしに今日も元気に追っかけをしているというわけだ。ちょっと異色な存在のエミーちゃん。ゲームでの役割がどうなるか、なかなか楽しみな存在だぞ。

Check 4 何かが起こる!? バックアップ機能で可能になったタイムアタックモード!!

EXIT NEXT CD
PALMTREE PANIC ZONE 1
RECORDS
1st 01' 00"00 ABC
2nd 02' 00"00 DEF
3rd 03' 00"00 GHI
TIME ATTACK
CD SONIC THE HEDGEHOG

バックアップ機能を使っているから、気軽にタイムアタックが楽しめるのだ。こうなりゃ世界一速いソニックを目指したいね。

これがソニックシリーズ初のタイムアタックモードだ。スピード重視のゲームだけに、ソニックファンには待望のモードだね。

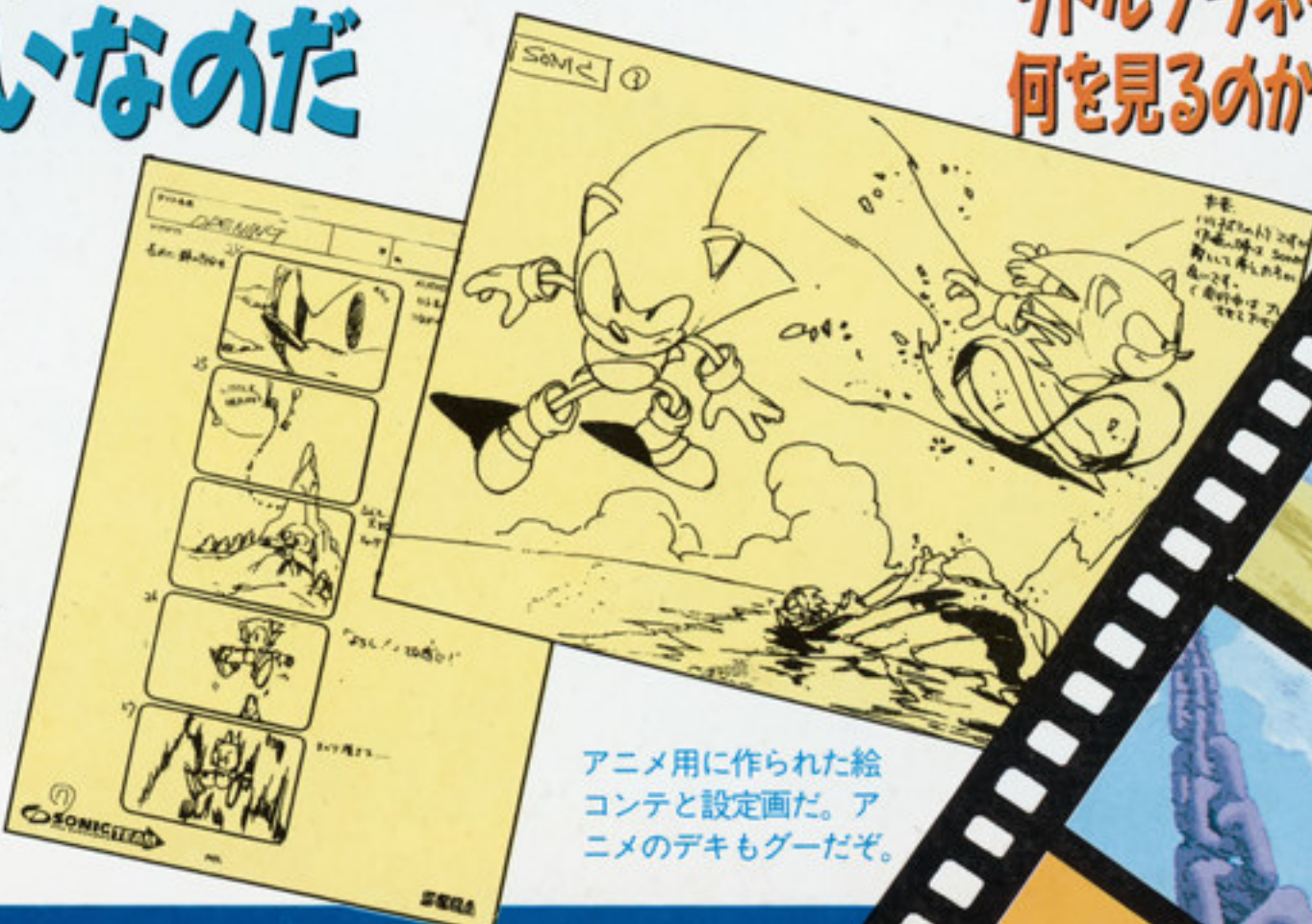
かけぬけろ!

「世界最速のソニック」を目指せ!

今度の「ソニックCD」には、バックアップ機能を使った“タイムアタックモード”がついているのも見逃せないところだ。登録できるのは“ゾーンクリアのベストタイム”“ラウンドクリアのベストタイム”“ゲームクリアのタイム”の3つで、クリアしたことのあるラウンドならいつでも挑戦できるのだ。ベスト3までのタイムにはネームエントリーができるようになっているけど、何かが起きるかもしれないぞ?

Check 5 オープニングアニメのスタッフも実力派そろいなのだ

はたしてソニックはリトルプラネットで何を見るのか?

Mi-keの宇徳敬子のオープニング曲もいいけど、セガのソフト初のオープニングアニメにも注目したいところだ。映像の一部は以前紹介したことがあるが、じつはこのアニメの製作は「ドラゴンボール」や「まじかる☆タルるートくん」でおなじみの東映動画が手掛けた本格的なものなのだ（演出：貝澤幸男、作監：江口寿志、美術：行信三）。ゲームとひと味違うソニックも楽しめる「ソニックCD」は、今後の続報にも注目しないとダメだぞ!

アニメ用に作られた絵コンテと設定画だ。アニメのデキもグーだぞ。

いしいひさいちの大政界

キミは大政界で生き残れるか!?

セガ／発売日未定／価格未定／SLG／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

いしいひさいちのギャグが光る、ファン待望の政界SLG。今回は最初のシナリオ〝陣笠編〟で、ゲームの流れを追っていこう。

目指すは総理大臣！青年秘書が大政界に挑む

舞台は、高度成長期まっただなかのX国。代議士候補の青年秘書が、数々の選挙を戦い、ステップアップしていくさまを描いたのがコレ、「いしいひさいちの大政界」だ。

政治をテーマとしたことで、つきまといがちな堅苦しいイメージを、あのいしいひさいちのギャグで払拭。主人公が総理大臣になるまでの道のりを、ユーモアを交えながらも本格的に、3部で構成しているぞ。

独特の味のあるギャグ満載

ご存知、いしいひさいち独特のギャグが、各所にちりばめられている。味のあるキャラクターも、100人ほど登場するとか。

陣笠編 まずはメインゲームで選挙の準備をしよう

この作品はRPGライクな〝メインゲーム〟と、ボードゲーム風SLGである〝ミニゲーム〟の、2つのパートに分かれている。まずはメインゲームで、選挙の準備を整えるのだ。地域に貢献して支持率を上げたり、活動資金を集めたりして、選挙の告示を待つってワケ。

メインゲームは、コマンド入力の繰り返しで進行していく。何かするたびに、いしいひさいちの絵によるイベントシーンが拝めてニンマリだ。最初のシナリオ〝陣笠編〟では、コマンドは全部で8つ。そのうち重要ないくつかを、詳しく説明していこう。

これがメインゲームの基本画面。マップは主人公たちの活動地域だ。各種パラメータに注意しながら、コマンドを入力していく。

テレビで行動を決定

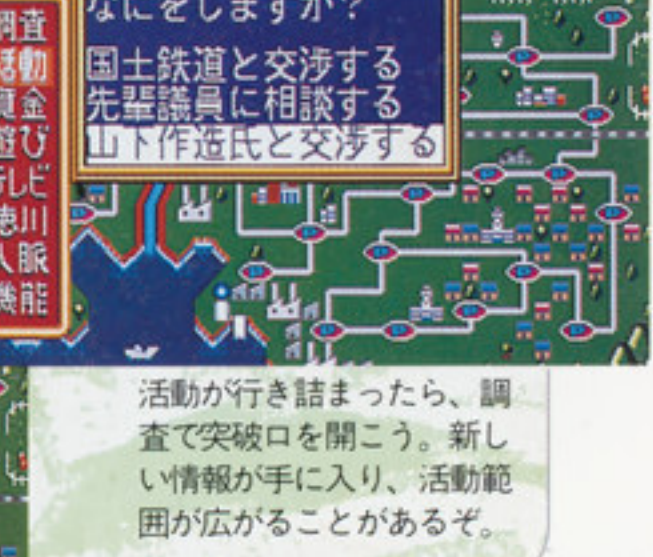
テレビで放映される情報をもとに、代議士の活動内容を決めよう。こうして地域に貢献し、支持率を上げるというワケだ。

活動で各方面にアクションを起こす

テレビコマンドで決めた活動を始める。活動を成功させるためには、各方面に働きかけなくてはならない。面倒だなあ～。

一度断られても、諦めずゴリ押しすることも重要。コマンドは一回実行するたびに、一日が過ぎていく。

調査で活動成功のためのお膳立てを！

探偵事務所などを使って、活動するにあたっての支障の調査や、新しい情報を得ることができる。かなり有利になれるぞ。

活動が行き詰まったら、調査で突破口を開こう。新しい情報が手に入り、活動範囲が広がることがあるぞ。

©1993 いしいひさいち・チャンネルゼロ ©1993 SEGA

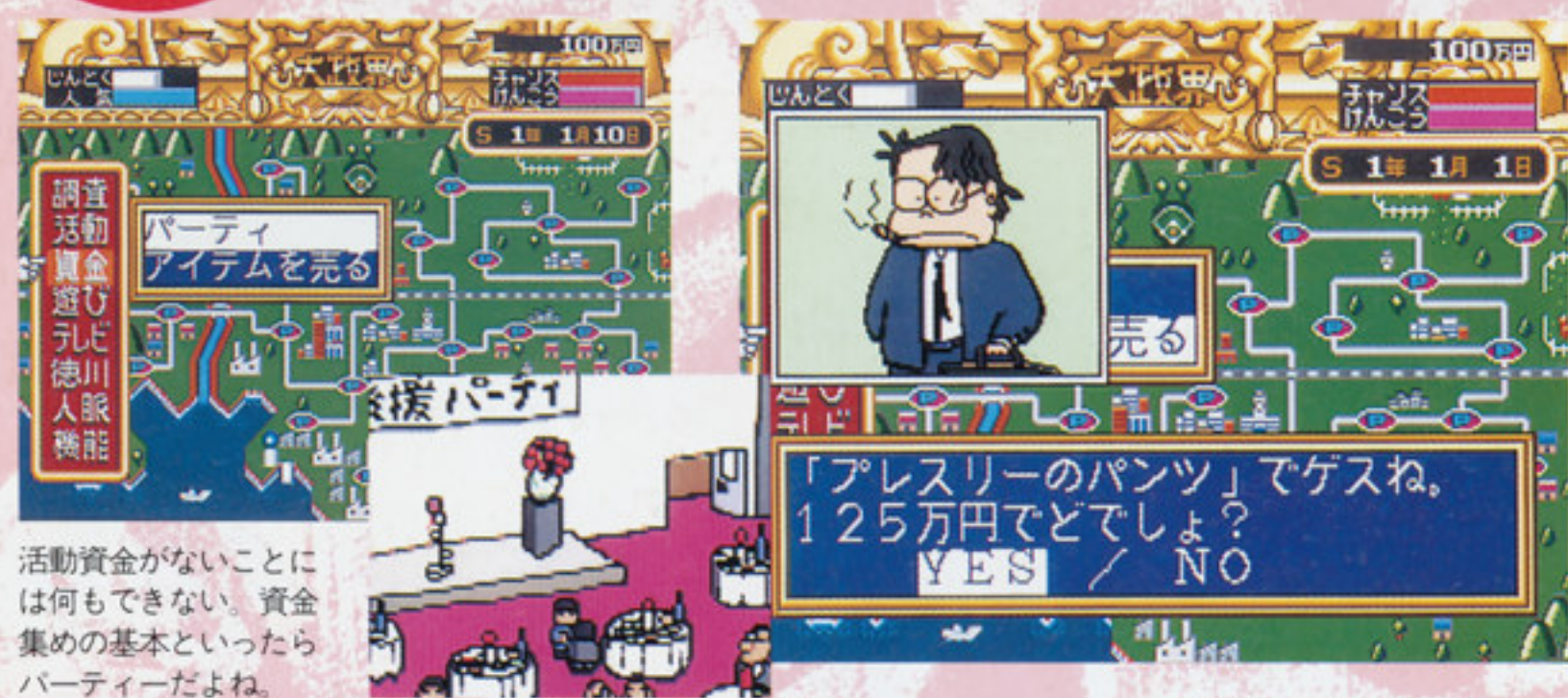
資金で、セッセとお金を集めましょう

ゲーム中に得たアイテムを売って、お金を作ることも。土下座マシン、人集めの笛など、ユニークなアイテムがいっぱい。

活動資金がないことには何もできない。資金集めの基本といったらパーティーだよね。

ほかにもいろいろあるよ

ときには休息も必要なのだ。政治家らしく派手に遊んだり、家でノンビリしたりもできる。

謎の人物徳川じーさんが、ゲームのアドバイスをしてくれる。賭けをして遊ぶことも。

陣笠編 そしてミニゲームで選挙戦のスタートだッ!

たとえば第1部の陣笠編では、メインゲームで1年が経過すると、地方選挙が告示される。それを合図にミニゲームがスタートするのだ。

ミニゲームはボードゲームのようにアレンジされたSLG。選挙区内の各地域を車でまわり、演説などの選挙運動をして、ほかの3人の候補と票を奪いあっていくのだ。シナリオが進むと、舞台のスケールはもっともっと広がっていくというから楽しみだね。

4人で票を奪いあうのだ

4候補の票や、各種パラメータは、リアルタイムに動くので、とってもスリリング。ちなみに自分の名前も、漢字で登録可能になる予定だって。スゴイ!

行動で票をモノに

1ターンに1回、コマンドを実行できる。行動では、アピールのほか、健康管理もできるのだ。

演説で票を獲得だ

選挙区内の各地域をまわって演説し、浮動票を獲得していこう。演説内容はルーレットで決めるシステムになるそうだ。

謀略で票を奪え!

怪文書を流すなどの謀略で、ライバル議員の評判を落とすこともできる。だが、失敗するとこちらの評判が悪くなるぞ。

運動員を動員して票をかき集めよう

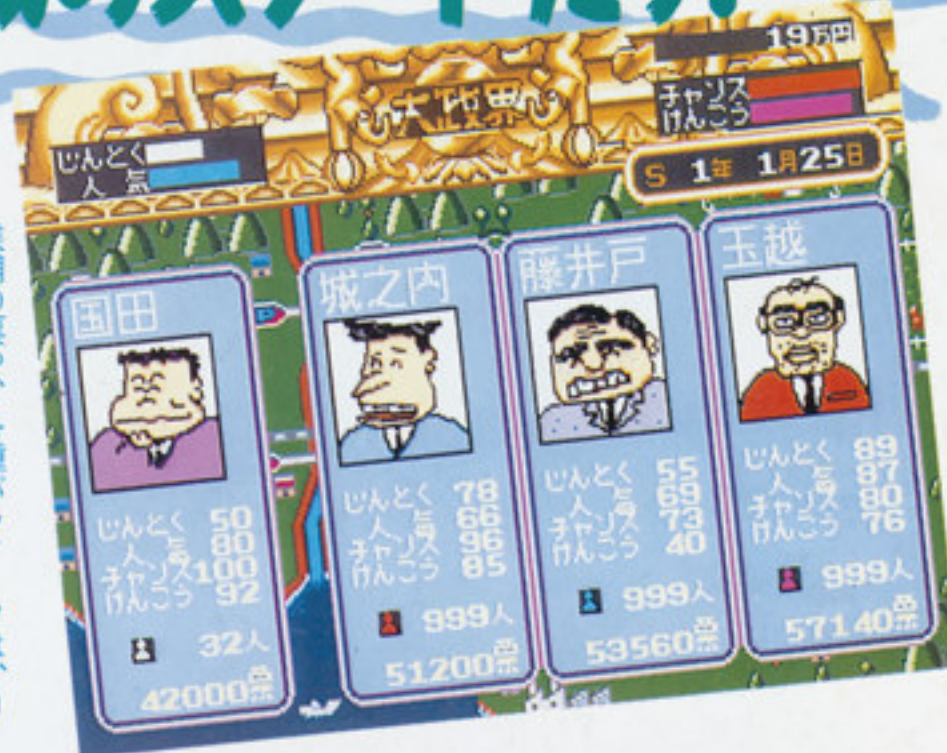
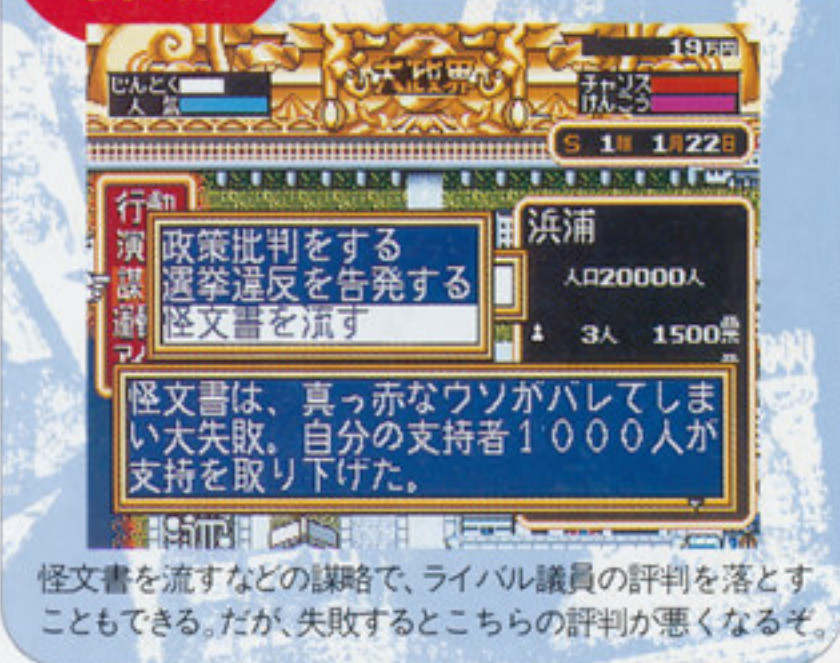
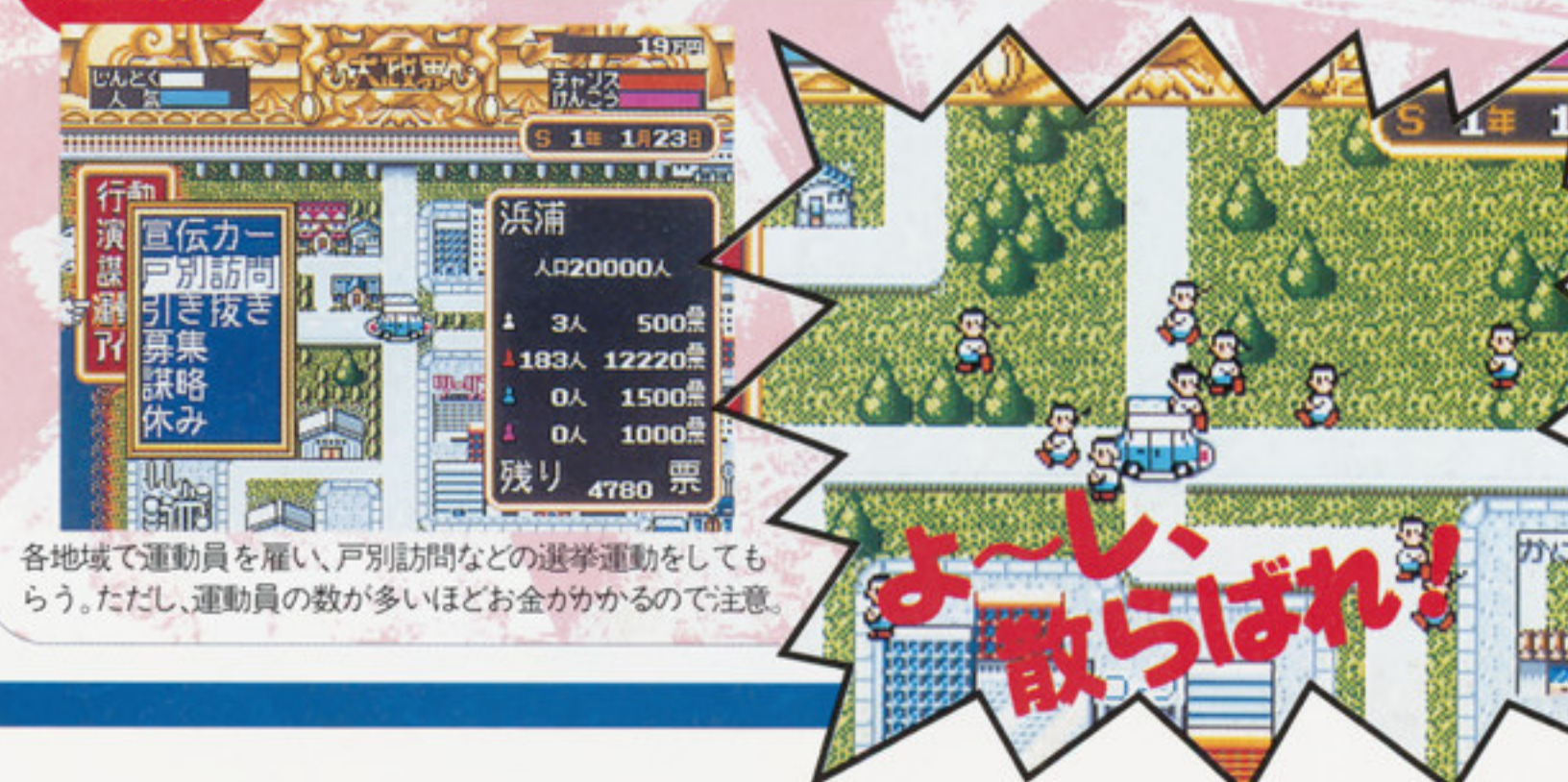
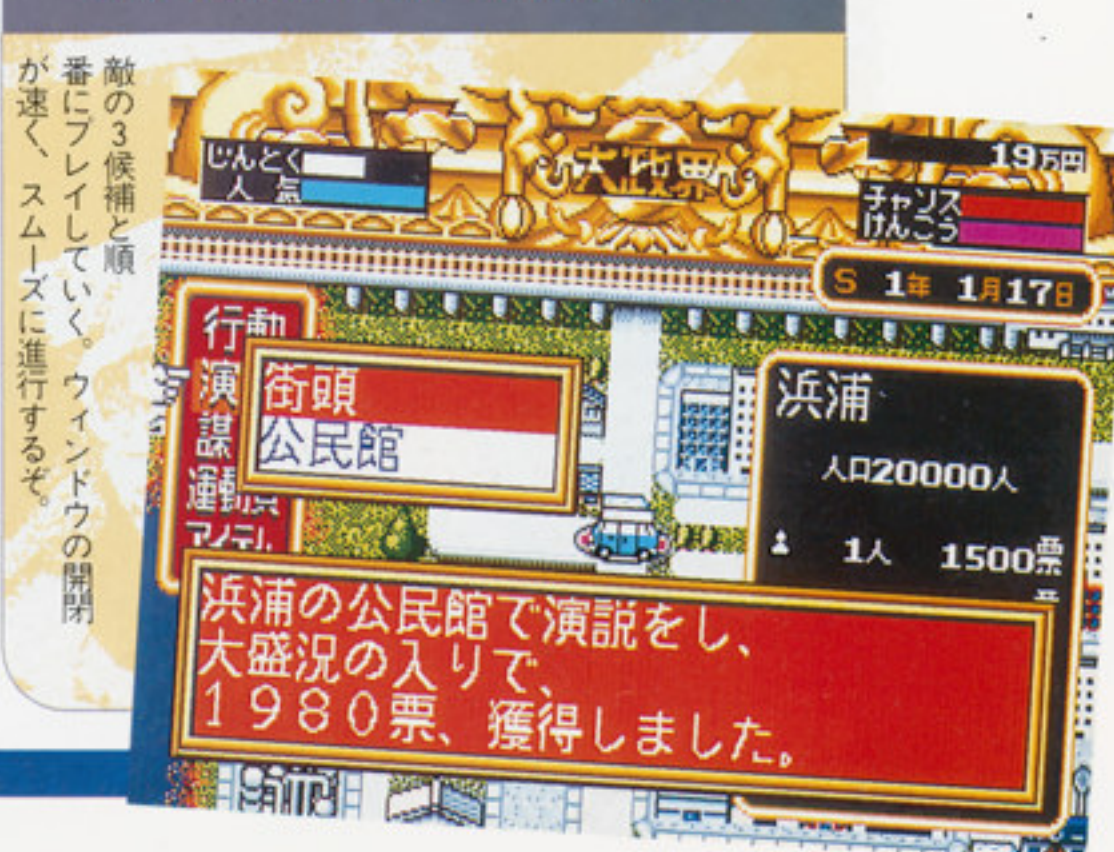
運動員たちが命令を聞いて散らばるの図。一生懸命票集めしてるって感じ。

よ〜し、散らばれ!

各地域で運動員を雇い、戸別訪問などの選挙運動をしてもらう。ただし、運動員の数が多いほどお金がかかるので注意。

敵の候補だってがんばる

敵の3候補と順番にプレイしていく。ウィンドウの開閉が速く、スムーズに進行するぞ。

ぽっぷるメイル
アフレコ現場をのぞいてきたぞ!!

セガ・ファルコム／今秋発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 40% 1人プレイのみ

「ぽっぷるメイル」の移植決定情報には、ものすごい反響が寄せられた。びっくりした。みんな、期待して待っててね。

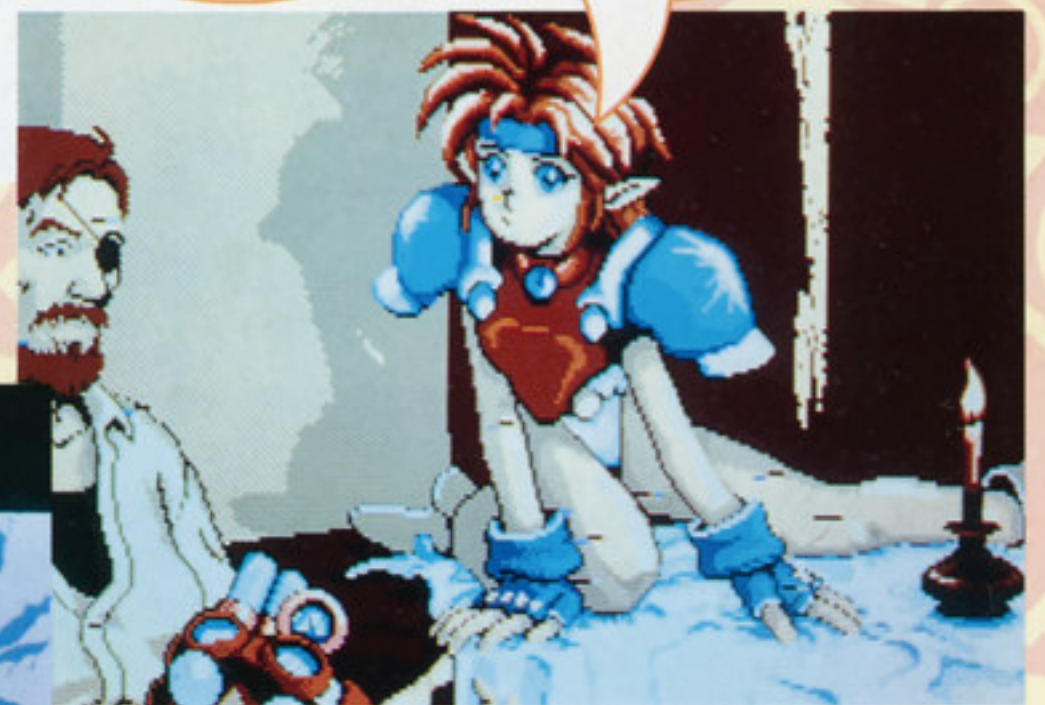
メイルがだんだん"動き"始めた

仮オープニングが公開されたと思ったら、今月はもうアフレコが始まってしまった。確かに前号の取材時に「イメージに合わせた声優選びをしている」とは聞いたけど……早い、早いぞセガ・ファルコム。しかも、アフレコしたシーンの一部は、おもちゃショーにも出展されるというのだから驚きだ。残念ながら今回は時間の関係上、その画面は載せられなかったけど、次号では紹介できるはず。オープニングも改良されたというし、一気に動き出した感じ。ホントに目が離せないゲームだぞ。

オジサン、これ高く売れないかなぁ

アフレコ時にも使われた、仮オープニングの絵コンテ。早く画面で見たいよね。

これがタイトル画面

ぽっぷるメイル ©Falcom

オープニングは現在、仮のものを改良しつつ手を加えている状況。どうやらパソコン版にあったシーンも、くっつくことになりそうだ。(左)夢にまで見たタイトル画面。(上)パソコン版のオープニングにあるワンシーン。この画面が、そのまま使われるわけではないが、そのデキには、かなり期待できるぞ。

声優配役、ついに決定!! アフレコも快調!!

MEGA-CD版の大きな特徴は、会話シーンでキャラがしゃべること。これは、声優による肉声で行われる。

肉声でといえば、気になるのがキャラのイメージ。特にこのゲームはキャラが個性派ぞろいなので、そのイメージが重要になってくる。ユーザーにとっては、感情移入ができるかできないか心配なところだ。結果を言ってしまえば、心配無用。セガ・ファルコム社内で配役の希望をとり、それが反映されたというだけあって、イメージは生かされているのだ。ゲーム同様、マジで期待していいぞ。

わきあいあいのアフレコ現場。お忙しいなか、出演者全員に集まっていただいたワンカット。貴重かも。

豪華声優陣が勢ぞろい!!

メインキャラの配役は、この表のとおり。有名どころばかりなので、各キャラがどんな声でしゃべるか、イメージしやすいね。この5人の方々には、出番の合間をぬって、役に対する意気込みを一言ずつうかがってみたぞ。

メイル　林原めぐみさん

「いろんな面のある、明るい子ですよね、メイルって。最初、言葉が乱暴なんで男の子っぽくやろうと思っていたんですが、別の指示が出たので(笑)可愛いくやろうかなと。このゲームが出たら、自分でも遊んでみようと思ってます」

タット　石田彰さん

「言葉じりが、すごくていねいなキャラなんですよね。内向的って聞きましたし。でも内向的だけど、あまり暗くならないように。それでいて芯が強い、今の若い者には珍しいタイプ、といった感じが出ればいいなと思ってます」

ガウ　千葉　繁さん

「ガウとナッツ・クラッカーの2役をやってるんですが、ガウはちょっとムズかしいですね。なにせ怪獣ですから、声を作らなきゃならないんで……。でも、子供みたいな雰囲気にしたいと思っています。あんまり丸くならない感じでね」

マテリアル　石森達幸さん

「一生懸命、やればやるほどコミックになっちゃうような人ですね、マテリアルは。案外、心底はいい人なんじゃないかな、憎めないなと感じさせるような役作りをしています。そういう意味では、オレと合っているかな(笑)」

ブラッキィ　飛田展男さん

「このブラッキィというキャラは、悪いことをしてもぜんぜん悪びれないんですよね。すぐ爆弾使うし……。そんなブッとんだところと、意外な普通の面とを、うまく使い分けたいんです。実際、やりやすいキャラなんですよ」

幻影都市 —ILLUSION CITY—

序盤戦で悩めるアナタ、全部教えます

マイクロキャビン／発売中／4,980円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

今回は序盤のシナリオをフローチャート式で解説。これさえ見れば必ず先に進めるという、安心設計の攻略ページなのである。

待望の超伝奇RPG、ついに発売！

「幻影都市」のストーリーは、サイバーパンク＋超伝奇という世界観で繰り広げられる近未来ＳＦだ。実際に始めてみればわかると思うけど、この作品のシナリオは、世界観や細かい演出、キャラクターのセリフなどなど、そのテのファンにはたまらない設定がぎっしり詰め込まれているのだ。「この演出は○○を意識しているな」なんて考えながら遊ぶのも、結構楽しいぞ。

武器の補充はかなり重要。特に天人の銃の残り弾数は常にチェックせよ。

何をしていいのかわからなくなったら、老師の庵に行って話を聞いてみよう。

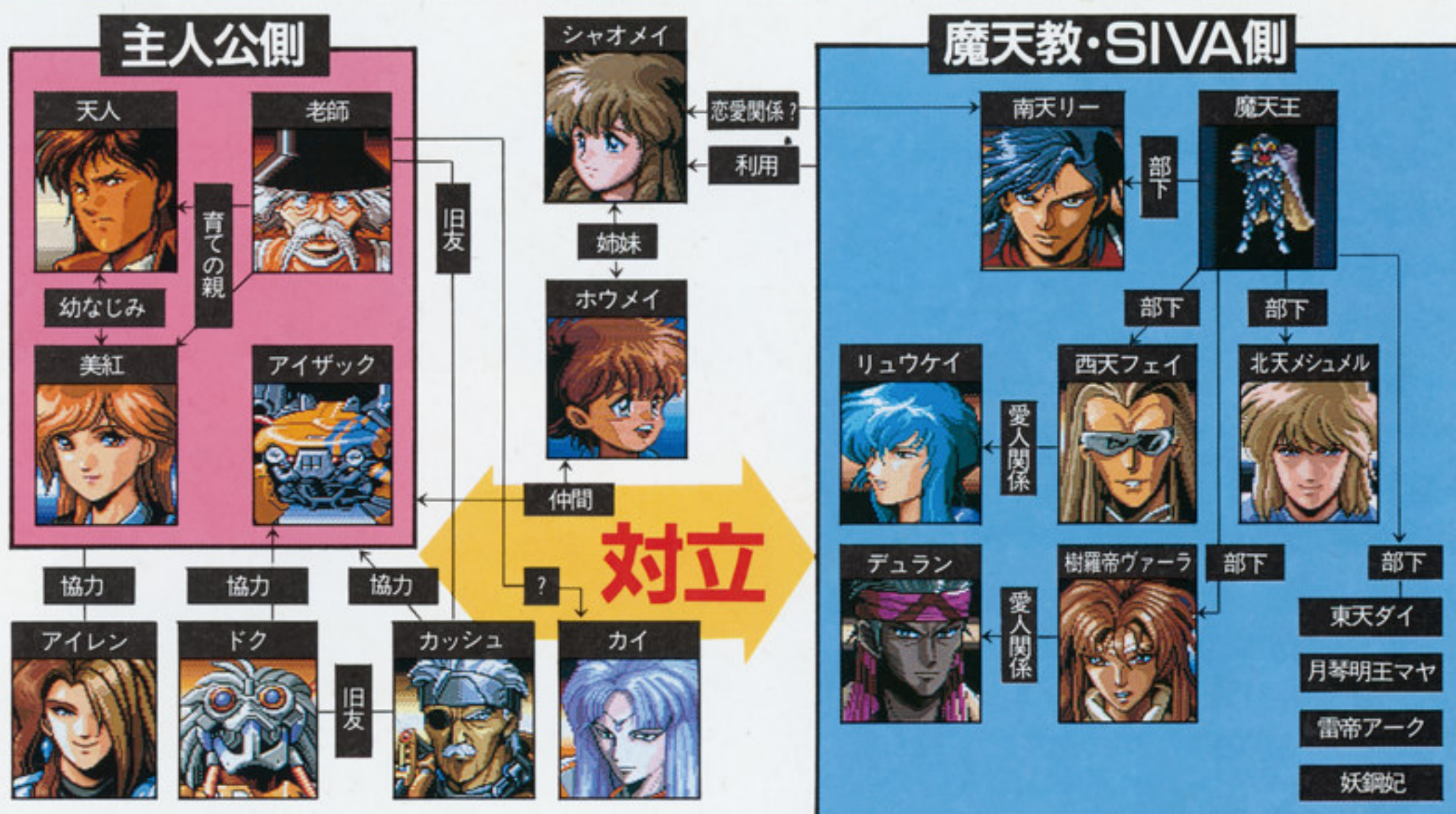
「幻影都市」登場キャラクター相関図——主人公達と魔天教・SIVA

これが、複雑に絡み合っている「幻影都市」のキャラクター相関図だ!! 本当はシナリオ終盤になるとさらに様々な人間関係が浮かび上がってくるんだけど、それは実際にプレイしてみて確かめてほしい。老師やカイの過去や、ここには詳しく紹介していない残りの魔天八部衆が魔天王をどう思っているのか？ そして魔天王が求めているダーサの解放の鍵を握る〝天〟とは誰のことを指しているのか……おっと、ちょっと言いすぎたかな。とにかく、今後の天人達の活躍には目が離せないぞ。

主人公側
天人
老師
美紅
アイザック
育ての親
幼なじみ
旧友
協力
アイレン
ドク
カッシュ
カイ
旧友
?

シャオメイ
姉妹
ホウメイ
仲間
恋愛関係？
利用

対立

魔天教・SIVA側
南天リー
魔天王
部下
リュウケイ
西天フェイ
北天メシュメル
愛人関係
デュラン
樹羅帝ヴァーラ
東天ダイ
月琴明王マヤ
雷帝アーク
妖鋼妃

これがストーリー前半の攻略フローチャートだ!!

START

- ●天人のアパート／美紅の話を聞く／ホウメイの話を聞く
- ●ダウンタウン界隈／黒刀（ハイタオ）との戦い
- ●老師の庵1／老師の話を聞く／ホウメイを預ける／アイザックを仲間にする
- ●桃源酒屋1／パーティーと話をする／アイレンからID入手／EVを使って西政区へ
- ●クローン地区／DANGER ZONEへ向かう／廃棄エレベーターに乗る
- ●西政区インナーエリア／端末機を使いID入手
- ●SIVA本社ビル／★南天リー登場／アイザック破壊される／謎の男カイに助けられる／老師が仲間になる
- ●老師の庵2／カッシュを仲間にする／ホウメイの置き手紙を入手／アイレンと話をする／EVを使って樹羅区へ
- ●サイクン地区／北西にある入り口へ向かう
- ●樹羅区／生物研究所へ向かう／黒ヒョウと対決／ホウメイを救出する
- ●老師の庵3／パーティー編成をする
- ●樹羅区2／黒ヒョウの血痕を追う／★樹羅帝ヴァーラと対決
- ●老師の庵4／シャオメイとの出会い？
- ●桃源酒屋2／アイレンの依頼を受ける／カッシュがパワーアップ
- ●サイクン地区2／レジスタンスを探す／パイントゴーグル入手／地下道を通る
- ●ティウチャン地区
- ●東政区
- ●ハイタオビル

まだまだ続くぞ!!

ダンジョンマスター2 SKULLKEEP
リアルタイムの緊張感と恐怖をどうぞ

ビクターエンタテインメント／発売日未定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

噂の「ダンジョンマスター2」初登場。しかも他機種より先に発売されるかもしれないらしいし、楽しみは倍増なのだ。

リアルタイムRPGの元祖ダンマス最新作は他機種に先駆けて登場!

「ダンジョンマスター」と言えば、世界の幾多の機種に移植され、楽しまれてきたRPG。これまでに他機種で3種類の通称ダンマスが発売されてきたが、最新のシステムとシナリオでMEGA-CDに登場することになったのだ。しかも、ダンマス2は「SKULLKEEP（スカルキープ）」「TRUE IDENITITY（トゥルーアイデンティティ）」「SECRET OF THE VOID（シークレットオブザボイド）」の3部作となるそうで、SKULLKEEPはその第1弾としてリリースされる。MEGA-CDユーザーのためのソフトと言っても過言ではないぞ。

うれしいことに現在地付近をマップ表示する機能もついた。これは便利だぞ。

森の中で見つけた死体……おっとそういやあ自分の仲間だった。すまん。

ダンジョンマスター2の目的

「ダンジョンマスター2 SKULLKEEP」の目的は、スカルキープ城の中にあるマシンのすべての部品を修理することだ。この2ではダンジョンだけでなく、屋外で冒険することも可能となり、そこでも敵と戦うことになる。いろいろなトラップもあるし、人間だから水や食糧を補給しなければならなかったりするので、城と各地を行き来しなければならない。修理が終われば、ゲームはいよいよ核心へ迫る（せま）ることになるのだ。

ダンマス2はココがスゴイ

アイテムの売買ができる

ダンマスでアイテムを手に入れる方法といえば、"拾う"だね。ところが、この2ではそれ以外にもお店があって、アイテム類を売買できるようになっているんだ。場所により相場も違うし、売っているものも違うぞ。

モンスターが経営するショップ。まずは物を見せると……。

品定めした店主は、相当する金を1枚1枚テーブルに置くぞ。

お外にも出れるようになった

先ほども触れたが、2では3Dの屋外も登場。しかもマップはこれまでの正方形に近い形のものではなく、多種多彩の形になっているようだ。

ある日以来、雲が立ち込め天気の悪い日々が続いている。

特殊技能が増えた!

以前にも増して自由度の高い操作が可能になった。例えば宝箱を開けてその中に物を入れたり、テーブルの奥にあるものをテーブルを回して取ったりということもできる。

開けた宝箱に不要物を入れたりして利用できる。

奥にある物もテーブルを回せば取れる。

いったい何が起きたの?

天空に雷光が走る。主人公は不吉な予感が。何かが狂ってしまったに違いない。

トラップの解き方もイロイロあるのだ!

このシリーズには欠かせない、トラップの数々も健在。ゲームの生命線だけに、今回も凝った仕掛けがたくさん用意されているようだ。

なんか怪しいと思っていたら、案の定……。

薄暗い部屋にファイヤーボールで明りを!

仲間を集めろ!!

24人の眠っている勇者の中から仲間を選べ。

準備が整ったらまずはお外へ。ここから本当の冒険が始まるのだ。

敵だ!!

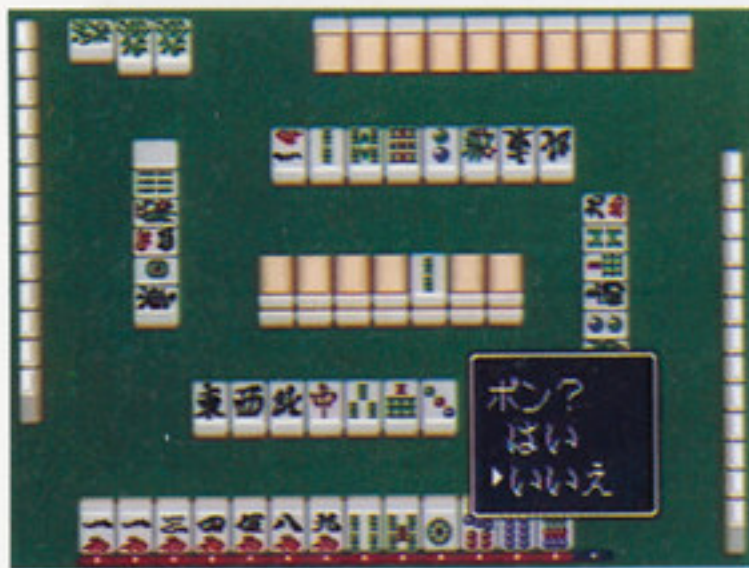
©1993 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES. LICENSED THROUGH AN AFFILIATION WITH J.P. INTERNATIONAL.
©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

ビクターエンタテインメント／8月27日発売／8,200円／TAB／CD-ROM

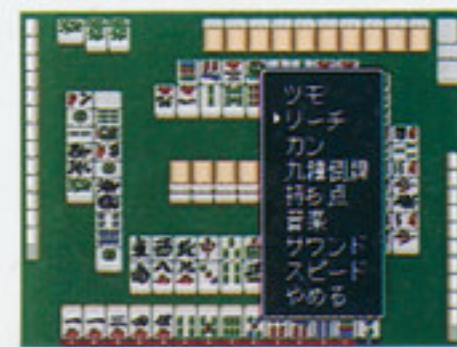
完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

雀豪ワールドカップ

麻雀で国内外旅行ができるなんて！

プレイヤーの打ち方を記憶し、それをそのまま相手にすることもできる評判のパソコンソフトが、ついに移植された！

この雀卓の緑色を見ると落ち着くというアナタ、もう買うしかないですョ！

ホントに麻雀が好きな人々におくる……

パソコンの正統派4人麻雀ゲームの最高峰と名高い「雀豪」シリーズが、新モードを搭載してメガドラに移植されるぞ。内臓されている思考ルーチンは、実践麻雀同様、それぞれの打ち手が自分の見えている部分（手牌、捨て牌、ドラなど）のみを情報として打ち方を判断するので、コンピュータ麻雀にありがちな〝ずる〟がないのも特徴。本格派志向の人には待望の1作だね。

ルールもかなり細かい部分まで再現されている。

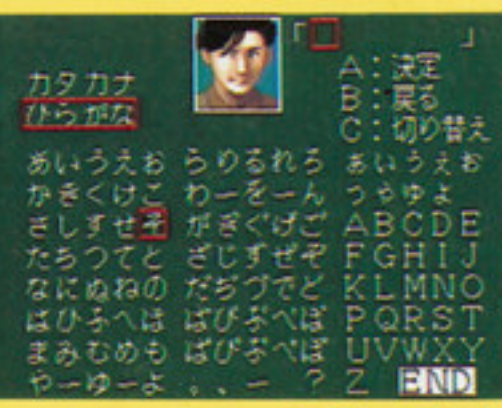
雀豪ならではの魅力とは

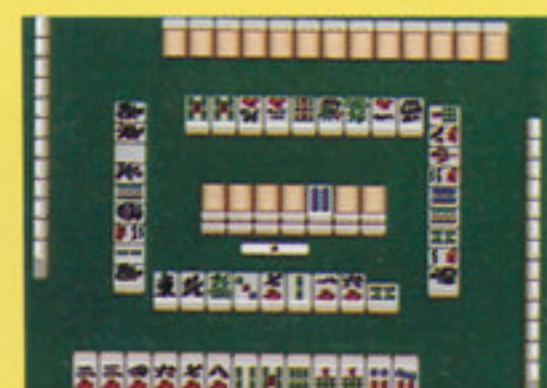
ただカッチリとできているだけが「雀豪」シリーズのいいところではない。人間のプレイヤーの打ち方のクセを登録して、その個性を再現できる学習機能というものがあるのだ。簡単に言えば、麻雀に限ってのプレイヤーの分身を作れてしまうワケ。学習の回数をこなせばこなすほど、より本物らしくなるので、ある意味での〝成長させる楽しみ〟も味わえる。末永くおつきあいできそうだね、こりゃ。

これはパソコン版の画面。いろんな人の打ち筋を登録せよ。

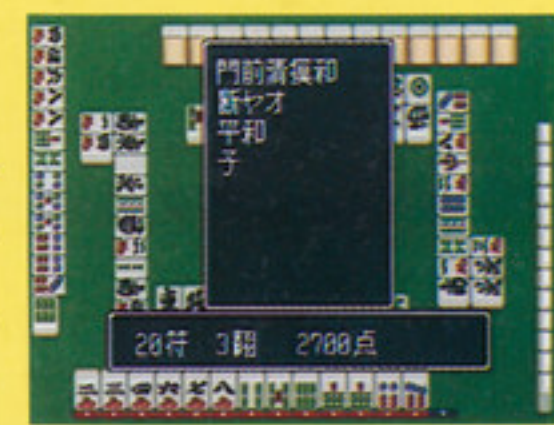
パソコン版。強くするために育てるんじゃないのがミソ。

88人もいれば寂しくないや

内蔵されている雀士は全部で88人。麻雀そのものを楽しむフリー対戦モードでは、自由に対戦相手を選んでプレイできる。それぞれ打ち方に個性があるので（決してイロモノではない）、フリー対戦だけでも相当楽しめるぞ。

ワールドカップ・モードでは、プレイヤーの顔も8種類から選べたりする。

いろんな顔（どれもクドめ）や名前のヤツがいて、まさに人種のるつぼといった感がある。

対局画面ではわかりにくいけど、かなりアクのつよい勝負が繰り広げられているのだ。負けたくないですな。

世界漫遊のワールドカップモード

淡々と麻雀するのもいいけど、なんか目的があった方が燃えちゃうのよね、という人には、世界各国の強豪雀士と対戦するワールドカップ・モードがオススメでーす。国内予選から勝ち上がれ！

国内地区大会はどこから始めてもいいけどね。

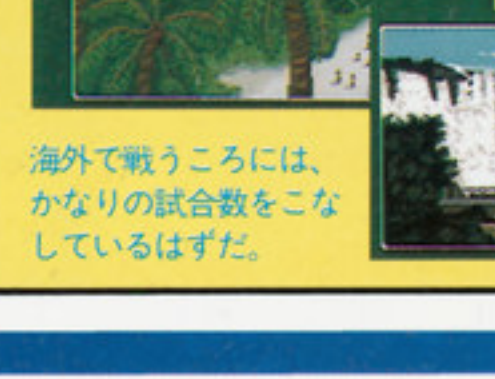
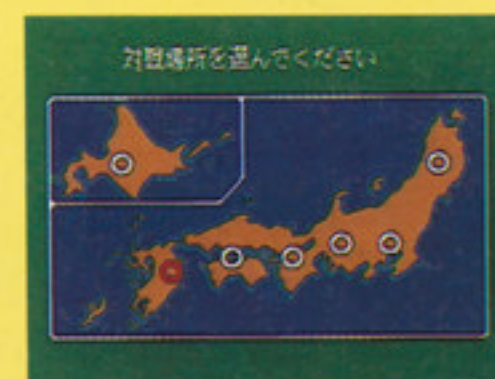
まずは国内

好成績で突破！

そして海外へ!!

手応え十分!!

海外で戦うころには、かなりの試合数をこなしているはずだ。

©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.／©1993 ORPHEK, INC.

モンキー アイランド
意外と海賊っていい暮らし

ビクターエンタテインメント／7月30日発売／8,800円／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

のんきな主人公が海賊になるための冒険活劇。さすがアメリカ生まれと感じさせるセンスがそこかしこに見えるぞ。

3つの難関を見事にクリアできるかな？

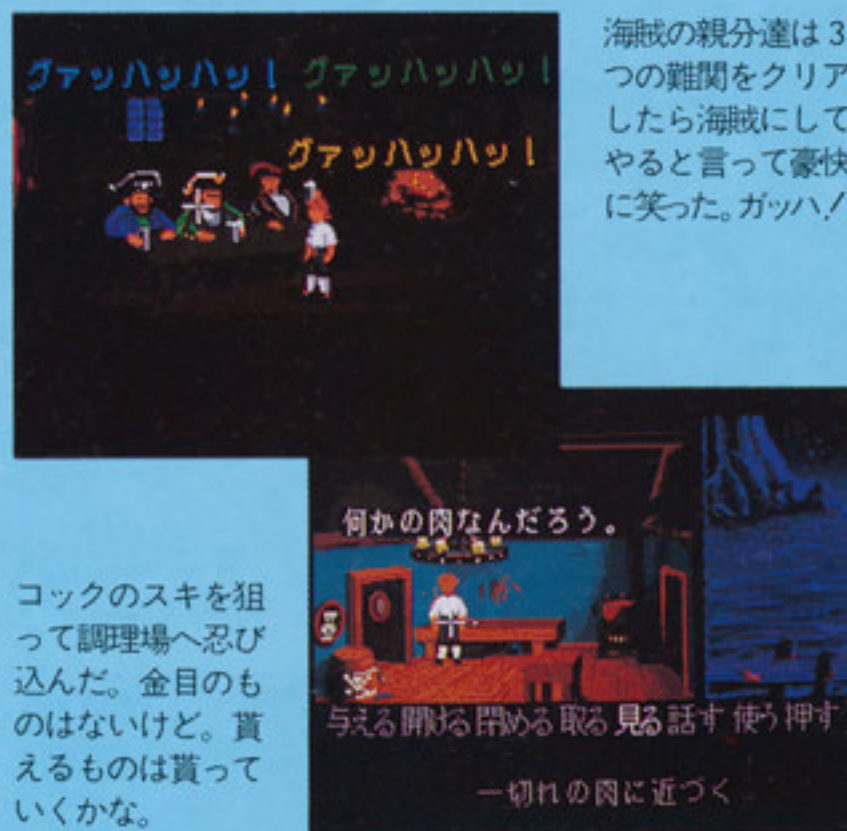
怪しげなグラフィックとイカス展開でプレイヤーのヤル気をくすぐるリアルタイム・アドベンチャー「モンキーアイランド」。

今回から街や島のいろいろなポイントを紹介していくが、アドベンチャーゲームという性格上、シナリオ展開に触れる部分は買ってからのお楽しみということにしておく。でも、簡単なヒントは書いておくぞ。

アドベンチャーゲームの基本3カ条である〝見る〟〝取る〟〝話す〟をしっかりと実行していれば、序盤はそれほど難しくはない。ただ、多少は発想の切り替えが必要かもしれない。とりあえずは、海賊になるために3つの難関をクリアする情報を集めるのだっ！

前回までのポイント

海賊の親分達は3つの難関をクリアしたら海賊にしてやると言って豪快に笑った。ガッハ！

コックのスキを狙って調理場へ忍び込んだ。金目のものはないけど、貰えるものは貰っていくかな。

モンキー・マメ知識
グロッグってなんだ？

スカム・バーで海賊たちが飲んでいる酒のようなものはグロッグと呼ばれるもの。グロッグの成分はガソリン・プロピレングリコール・人工甘味料・硫黄酸・ラム酒・アセトン・赤色2号・背中の垢・潤滑油・バッテリー液、それに好みで七味を入れるというとんでもないもの。腐食性が強く、コップも溶けるほど強烈らしいが、その前に舌と咽が焦げそうだ。グェーッ!! かんべんして。

とりあえず街をチェックだ！

スカム・バーでひと通り話を聞いたら、店を出て画面右に進んで街に行こう。街ではいろいろな人に話を聞いたり、入れる店があればおジャマしてみるのもいいだろう。もしかしたら3つの難関をクリアするための情報や道具が手に入るかもしれない。お店は一部見えにくいところもあるが、街の人の動きを見ていればそうそう見逃すこともないはず。街全体はそれほど広くはないので迷うこともないだろう。

●ネズミとサーカス団●

通りの反対側にはサーカス団と名乗る数人のグループとネズミがいた。コイツらはヘラヘラしててあぶなそうだ。

●街角に立つ男●

街角にたたずむ怪しい男。あまりにも怪しすぎるので、ちょっと話かけてみましょうかね。

いや〜ん♥

ウワッ！ コイツは変態おじさんだったのか。いいえ、違います。ちゃんと服を着てますよ。こりゃ失礼。

●オレを呼ぶのは誰？●

街を歩いていると、どこからともなくオレを呼ぶ声がする。声の主はいったいどこだ？

街の路地に入り込むと、見知らぬ男が話かけてきた。さっきオレを呼んだのはこの男なのかなあ？

誰もいない教会

夜ということで教会には人の姿はナシ。人がいないのなら特に情報も手に入ることもないだろうけど……。

雰囲気は怪しいけれど、今のところはまだ何もないみたい。とりあえずは他のところへ行ってもいいんじゃない？

知事の家

街外れにある大きな屋敷は知事の家。忍び込んでやろうと思ったけど、凶暴な番犬がいてダメみたい……。

オイオイ、そんなに吠えたらボディガードに見つかってしまうではないか。肉をやるのももったいないし。どうしよう。

©1993 LUCAS ARTS ENTERTAINMENT COMPANY. ALL RIGHT RESERVED

ブードゥー教の店

街で見つけたブードゥー教のショップ。営業時間外ということで店内は真っ暗だ。しかも不気味な物が多く、特に初心者のブードゥーキットは気持ち悪いぜ。さて、記念に取れるものはないかな？

誰もいない？

店内には誰もいないみたいだし、勝手に見学させてもらいますよ〜。恐いもの見たさ!?

怪しい占師

店の奥に進んで行ったら店の裏に出てしまった。あなたは誰？　えっ、占師ですか？

牢屋

牢屋には捕まっている人がいる。こういう人は、きっと役に立つ情報を持っているに違いない。しかし、この人はネズミばかり食べているので口臭がかなり強烈。まずは、ニオイを何とかしよう。

くっさ〜っ

くさいのいや〜ん。ということで、あまりお話はしたくないけど話は聞きたい。どうすればいいか答えは簡単。

ニオイが消えた!?

ということで、口臭をなんとかすれば、いい情報を教えてくれるんだ。

雑貨屋

なんでも売っていそうな雑貨屋さん。ここのオヤジはかなり気難しそうなタイプ。とりあえず店に何があるかを見てみよう。でも、いまは買えるものはないかな？　まずは話を聞いておこう。

安くしてよ

主人がいない場合にはカウンターにあるベルを鳴らしてみよう。出てくるはずだ。

人を信じろ！

店を出ていくときには一声かけるが、カギはかけない。盗みはするなよ。

The！ メレイ島 これが全体図だっ!!

行ける場所は行こう!!

街をひと通り歩いたら今度は島を探検しよう。移動は島の全体マップで行きたい場所を指定すればＯＫ。何かあるところは「はらっぱ」とか「家」とかの文字が出るので、そこに行けばいいのだ。当然のことだが、条件をクリアしていないと行けない場所もある。

通行人

島を移動中に自分以外に動いているものが。実はこれ酔っ払いの海賊だ。からまれるぞ。

橋

橋には番人がいて何かをあげないと通してくれない。それはとりあえずお金ではないんだけど、何だろうね。

島

ハデな電飾の向こうには小さな島が見える。やっぱりあそこも行ってみる価値はありそうだな。

夜だ！暗いぞ！
どこに何があるんだ!?

サーカスのテントはポイント大だ！

島ではいろいろな場所に行くことができるが、一番最初に行くのはズバリ〝原っぱ〟だ。ここには赤と白のストライプが目立つサーカス・テントがある。迷わず入ってみよう。中にはピエロの衣装を着た男が２人なにやら言い争っている様子。ここはやはり、問題を解決してあげるのがいいだろう。あるモノを持っているかと聞かれるが、持ち物の中に代わりになるモノがあるかな？

サーカスのテントはあまり大きくはないようだ。中にはどんな物があるんだろうか？

言い争っているが、会話の内容はかなりいい加減。何かを押しつけあってるらしい。

大封神伝

あの大軍師太公望の伝記がゲームに

ビクターエンタテインメント／発売日未定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 48%　1人プレイのみ

制作スタッフによる、内容暴露座談会を早くも敢行！ これを読めば、制作者の苦労とゲーム内容がみるみるわかるぞ！

「大封神伝」は構想3年におよぶ大スペクタクル大陸ロマンRPGだった!!

制作スタッフ緊急(?)座談会

大作RPG「大封神伝」はアニメの制作で定評のあるフラッシュバック(シナリオと基本設定を担当)とオリジナル路線に燃えるビクターエンタテインメントとの共同作品。中国道教的世界観を元にした、奇想天外な5つの世界をかけめぐる壮大な物語をもとに人間、仙人、妖怪などが入り乱れる。これは注目に値するRPGだ！

資料がないだけに、設定は何でもアリって感じで

――「大封神伝」とはどんな話なのかという基本的なところからうかがいたいのですが。

福田　なぜか日本では有名じゃないんですが、中国の古典の「封神演義」という「西遊記」「三国志演義」と並び中国三大奇書と言われている大作がもとで、秦以前の殷から周へ時代が移り変わる頃を描いた物語なんです。

――その「封神演義」をゲーム化しようとしたきっかけというのは？

我妻　フラッシュバックの忘年会が数年前に、ありまして、面白いことがしたいなという話を車の中でしてたんです。で、そのころ「封神演義」を読んでたもので、伊豆へ行くまでの間に「封神演義」の話を延々したんです。話がＳＦ的ですし、世界がいくつもの層に分かれている。で、革命あり、戦争あり、仙人や妖怪も出てきて、非常にバラエティのある面白い作品だよと。で、これはゲームにしたらすごく面白いんじゃないかと言ったのが始まりです。

――この企画を聞いた時の感想はいかがでした？

中村　まず世界が天界、仙界、神界、下界の４つもあると……単純に言えばこれはでかいなーと思いました。さらにいろいろ話を聞いてみると細かい仕掛けがその時点からできてたりとか。普通のＲＰＧと世界観も違うし、いいんじゃないかなということで、やることになったんです。

――太公望が主人公になるんですか？

福田　ええ、そうなります。周の文王が、悪政をしている殷の紂王を倒したいんだけど、最高の軍師に出会わなければ倒せないと捜していて、渭水のほとりで釣りをしている太公望と出会うわけですが、その太公望は仙界で修行してたんですよ。そこで仙界とつながりが出てくるわけです。だから、仲間には仙界から遣わされた者もいますし、いろんな形があるわけです。

――資料探しとか大変でしょうね。

高嶋　古事記とか日本書紀みたいにちゃんとした資料が残ってるわけじゃないですから、逆に言えば何でもアリです。何を作ってもそれが嘘だとは誰も言えないわけですよ。架空に近いわけですから、そのぶんイマジネーションが広がります。

福田　今回は資料を集めつつ時代背景を作っていく楽しみがあったんです。まだ誰も見たことのない世界を作ってきたっていう自信はあります。

――シナリオの流れはどうなっているんですか。

福田　オープニングのあと、下界の話がありまして、パーティーを組む仲間を捜すんですけど、その中で色々な冒険がありまして、それをすべてクリアすると初めてその紂王を倒しにいく次の扉が開くんですよね。それから下界と仙界と天界を行ったり来たりしつつ、徐々に紂王のいる朝歌の城へ向かっていくという。

高嶋　前半すごく概念として重要になってくるのが中国的な運命観の天命と天数なんですよ。いつ産まれ、いつ死ぬっていうのが天によって定められてるっていう。それが決まっているんで、時期が来ないと仲間と出会えない。そこで時間の旅をして出会っていく。これが前半の見どころなんじゃないかなと思います。

――これまでのＲＰＧと比べて、ここを見てくれという部分はありますか？

福田　僕らはドラマの専門の人間ですから、最初どう書いていいのかもわからなかったけど、そのかわり、ドラマ性と発想の自由さについては誰にも負けないと思って作ったつもりです。

――見どころはそういうドラマチックなストーリーと世界観といったあたりになりますか。

谷口　スーファミを含めてうちは友情とか愛とかを中心にやってきましたが、今回は中国が舞台ってこともあって「人生」を感じさせるゲームになったと思います。

高嶋　友情も親子愛も今までのものに比べるとずっと強いですよね。ハッキリ言ってそれがイベントとして出てくるんで、漠然としてるわけじゃないですから。それ以外にもっと痛切に感じる部分も……。１つのことが１つで終らないで色々と派生してくるんです。

中村　さっき話した下界、仙界、天界の先もまだあります。それはゲームをやってのお楽しみなんですけどね。

「大封神伝」をやると、人間的成長を遂げるはず

――戦闘システムもかなり凝ったものになりそうですね。

中村　ええ。ドラマがあるシナリオだから経験値稼ぎだけじゃつまらないですよね。当然、自分以外のメンバーもいて、彼らがパーティーを出たり入ったりして、あちこちでいろんなドラマを繰り広げていくわけですから、そこでもうまく性格を

太公望　黄天化　ナタク　玉蘭　黄天祥　姫発　ヨウゼン　武吉

出さなければならない。バトルの中でもそれぞれのキャラクターに性格を持たせて、ＡＩ的に勝手にやるわけです。だけど熟練してなかったりするとわけのわからないことをしたりする。軍師（主人公）はどうしたらいいかを考えてコミュニケーションをとって、そいつの性格を伸ばそうとするというように、バトルの面でもドラマ性を出せるようにと考えて作っています。

――魔法に相当するものは何かありますか？

福田　ええ、それは仙人が魔法使いみたいなものですから……。仙術に関しては工夫してます。仙術もレベルアップしていくんですけど、この他に一撃必殺の技として宝貝というのがあるんですよ。これが普通の術とはちょっと違う。

高嶋　究極兵器みたいな……。

我妻　原作だと仙人が何千年以上も修行している時に、暇だからじゃないけど自分の好きな最終兵器の宝貝を１人１個作るんです。でも仙人だから兵器をむやみやたらと使えないんですね。これは原作の中の話なんでゲームでは深くは説明してないですけど、仙人も元は人間ですからどこかに欲が残ったまま仙人になっている。要するに自分の兵器を使いたくてしょうがないわけですよ。人間でも自分で作ったものは原爆にしろ１度は落としてみたいと思うでしょうし。その願望をそのままにしておくと性格破綻をきたすので、下界の革命に参加したときにここぞとばかりに使いまくるという、恐ろしい代物です（笑）。

――シナリオのほうは終わったということですが、本業のアニメやドラマのシナリオと比べると大変でしたか？

福田　ええ、もう話にならないくらい（笑）。アニメなんかは強制的に終わりますし、何かユーザーがやった行動に対する枝葉の部分を書くだけでもうんざりするほどありますよ。

高嶋　僕もこれをやる前「スケバン刑事」や「少女コマンドーいずみ」とかの脚本やってて、少女コマンドーは構成も全部やっていたんですけど、その100倍くらいしんどかった。

福田　打ち合わせをして構成をして書き始めてから１年くらいかかったかな。

我妻　いやいや、つけ合わせしたら振り出しに戻ってた(笑)から、けっきょく全部で３年くらいかかってるんじゃない？

――開発の方で苦労してることっていうのは？

中村　膨大なシナリオをどうゲームに生かしていくかというところももちろんありますが、他にも、ドラマ性を生かすためのシステムをどうするか、世界が変わった時にどう演出するかといったところが苦労している点ですね。

谷口　今はシナリオのつじつま合わせっていうのが大変ですね。ウィンドウを開く時のシステムとか、バトルのシステムとかそういうものを設計したりするのもそうですけど。

――では最後に読者に一言「大封神伝」の魅力をそれぞれお願いします。

福田　一応こちらは渾身の力を込めて作りましたんで、世界観とシナリオといった作ったものに関してはかなり自信があります。とにかくやってくださいということですね。

高嶋　僕も同じですね。やってみないと面白さはわからないと思いますんで、ぜひ買ってやってみてください。あと、５月下旬に「非売品」っていう本がリトルモアっていう出版社から出ますので買ってください(笑)。内容は、店頭に置いてあるサトチャンとかケンタッキーのおじさんとかが何で作られてきたのかっていう、長年みんなが疑問に思ってきたようなことを書いてありますので。

我妻　まあ５年これに関わったおかげで、すっかり食えなくなってしまいました。ということなんで、やってみて！

中村　基本的には同じなんですけど、これまでのＲＰＧのつもりでやったら甘いぞという感じのゲームです。年末に出る予定ですからお正月休みにスキーやる暇があったら、これをやれば少し大人に近づけます。冬休みは「大封神伝」を買って人生修行をしよう！

谷口　まあ、中世のヨーロッパみたいな剣と魔法の国の物語もそろそろ飽きてきた頃でしょうから、刺激のあるものをやってもいいんじゃないでしょうか。苦情は谷口のほうへお願いします(笑)。

画面から熱い人間ドラマがにじみ出るぞ

仙界

仙界は元が人間のセッ派と元は人間じゃないセン教派に分かれているらしい。

下界

下界の海辺の村。その時代の地形は、現在の中国とはかなり違うとのこと。

下界

中国といっても広いから、こんなに雪が積もっている地方もあるんでしょう。

色とりどりのキャラクター

資料なしで想像の中で練られたキャラクター達の衣装。それにしても原色バリバリでカッコイイぞ。

本日出席の方たち

大河伝奇ロマン「大封神伝」の制作に携わった、そうそうたるメンバー。個性派ぞろいでひとクセもふたクセもななクセもあるぞ！

フラッシュバック 我妻氏
仙界などのシナリオ担当

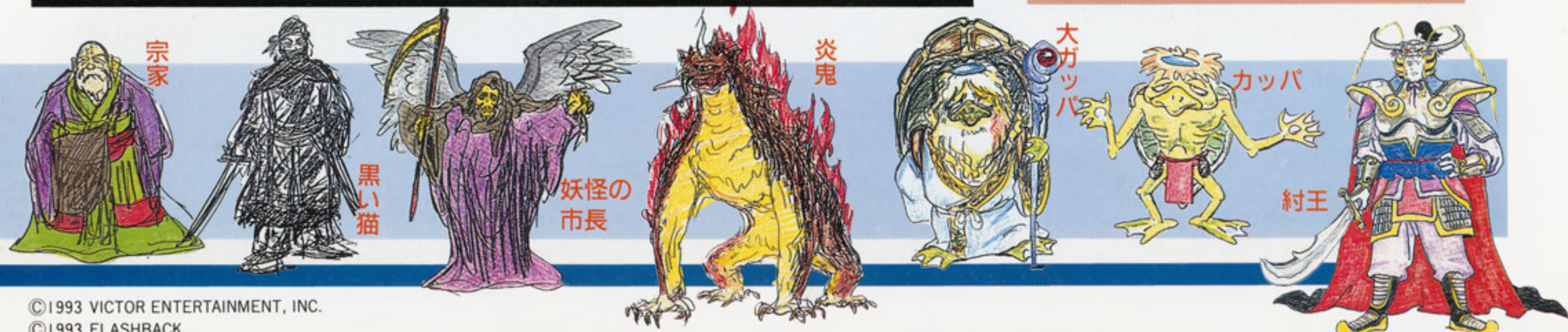
ビクターエンタテインメント
中村氏 ディレクター

フラッシュバック 福田氏
天界などのシナリオ担当

フラッシュバック 高嶋氏
下界などのシナリオ担当

ビクターエンタテインメント
谷口氏 ディレクター

宗家　黒い猫　妖怪の市長　炎鬼　大ガッパ　カッパ　紂王

©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.
©1993 FLASHBACK

Might and MagicⅢ
ファンタジー世界へようこそ

CRI／発売日未定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

MEGA-CD初の本格3DRPGは、パソコンからの移植ゲームだ！ ビギナーでもOKの楽々アイコン操作だぞ。

剣と魔法の世界をMEGA-CDで!!

パソコンRPGの名作「Might and Magic」をMEGA-CDでプレイしよう！ 今回移植されるのは、第3作目にあたる〝Isles of Terra〟というシナリオだ。

このシリーズのウリは、なんといってもプレイヤーの自由度の高さにあるんだ。初心者さんはスタート当初は突き離されたような印象を受けるかもしれないけど、ゲームの世界の「自由」を楽しむには多少の努力が必要。システムに慣れてさえしまえば、ハマってしまうこと間違いナシ、なのだ。

パソコンのRPGは一般的に上級者向けで、呪文の打ち込みなど、ゲームの進行にあまり関係のないところで手間のかかることが多かった。が、このMMⅢは、操作はすべてアイコンで行うことができ、もちろん魔法の選択もカーソルを合わせるだけでできてしまうのだ。システムはちょっと難しいけど、操作はとてもフレンドリーなので、3DタイプのRPGが苦手な人にも、ぜひチャレンジしてもらいたい作品だ。荒廃(こうはい)したTerraの島々を救うことができるのは、キミだけなのだから。

MEGA-CDに本格的3DダンジョンのRPGがついに登場！ それも名作中の名作「マイトアンド マジックⅢ」の移植なのだ。グラフィックもイイ味出てるよね。

冒険の舞台はTerraの島々

気候のチェックも忘れずに

冒険の舞台となるのは、サブタイトルにもあるとおり、Terraと呼ばれる島々だ。マップを見ただけではあまり大きさを感じないけれど、島ごとに気候や風景がまったく違っている広大な世界なのだ。

島の気候によっては、特別な注意を払わなくてはならないこともあるから、事前によ〜く下調べをしておこう。例えば、全体が沼地になっている島では流砂(りゅうさ)の危険を避けるために「空中浮揚」の呪文は絶対に欠かせない、とかね。また、砂漠地帯では、ヤシの木がない場所では休憩することができないことも覚えておこう。なにごとも準備が肝心(かんじん)!? なのだ。

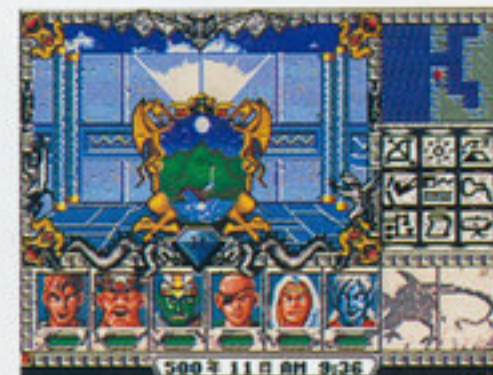
気候が厳しい島での冒険は、危険がより大きくなるぞ。

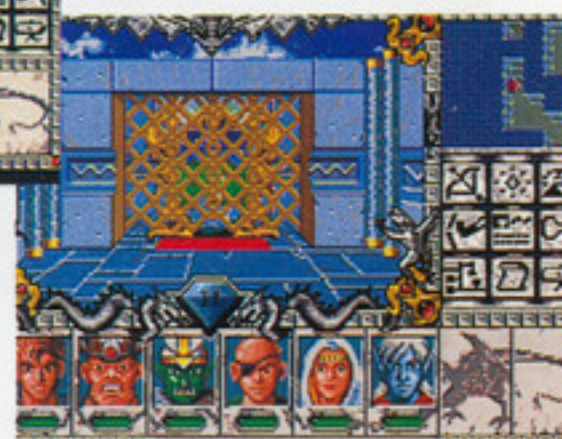
クエストは自分で探せ!!

このゲームには決まった「手順」や「目的」が存在しない。プレイヤー自身が、それらをすべて決定することができるんだ。

冒険の目的である〝クエスト〟は、街で、そしてダンジョンの中でさえ見つけることができる。プレイヤーの分身であるキャラクターはさまざまな申し出や依頼をされるだろう。どこクエストを受けるか、断るか。どのような順番でこなしていくのか……すべてはプレイヤーの選択にかかっているのだ。

もちろんゲームスタート時すぐに、難しそうなクエストを受けてしまってもかまわない。ただ、無事クリアできるかどうかは別問題だけどね。街の中にもモンスターは出現するから、手堅くレベルアップしていって序々に難しいクエストに挑戦していくというやりかたがおススメ。ムチャをするのもMMシリーズの醍醐味(だいごみ)だけど、かわいいキャラクターたちが無残な姿になってしまうのは悲しいしね。

まずはマップ左側にある緑の島、グレート島でレベルアップしよう。この島にいるメインのモンスターの1つが〝お化けキノコ〟だ。まだまだ弱っちいモンスターしか登場しないけれど、新米冒険者たちのパーティーにとっては、手ごたえがあるはず。気を抜かずに行こうぜ。

街の中は、ちょっとしたイベントがあふれている。クエストの申し出をされることもあるから、メッセージはしっかりチェックしておこう。後で役に立つかもしれないぞ。

 © CRI 1993 ©NWC 1991、1992

戦闘はアイコンで‥敵モンスターが迫ってくるぞ!

このシリーズは完全なリアルタイムRPGではないが、自分が動くことによりモンスターが近づいてきて戦かう形式になっている。

スリングや矢などの飛び道具を持っていれば、敵とパーティーとの距離が多少離れていても攻撃することが可能。ぐずぐずしているとあっという間に敵が迫って来るから、行動の選択は慎重かつ迅速にね! もちろんモンスターとパーティーとの距離が縮まったら、剣などの肉弾戦用の武器も有効だ。

戦闘中そして敵が周囲にまったくいない時も操作はすべてアイコンで行うことになるから、使いかたをしっかり覚えておこう。

攻撃が命中すると、敵味方問わず血しぶきが……。ちょっとコワいけど、迫力ある戦闘が楽しめるぞ。

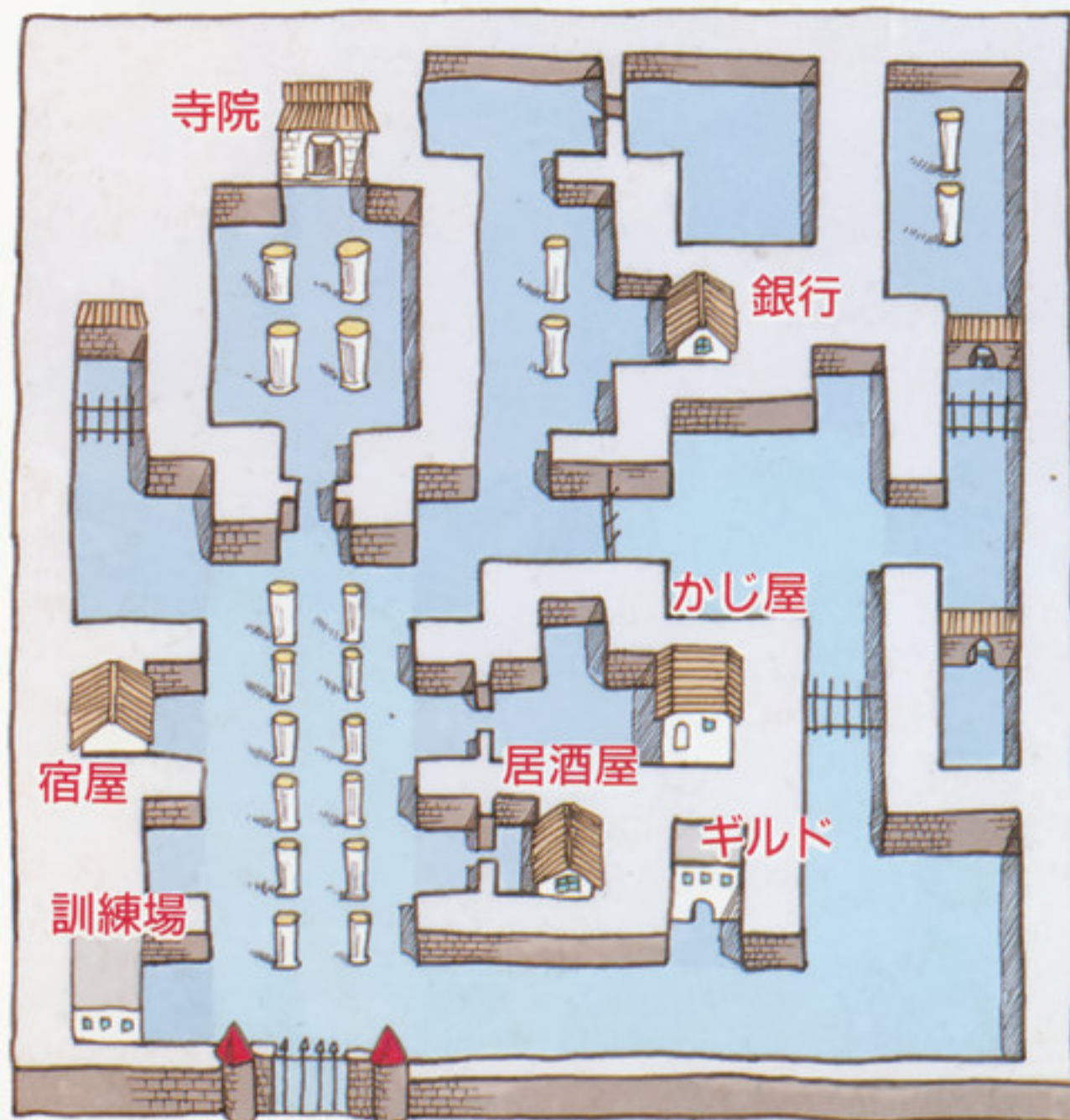
モンスターは、なんと100種類も登場する。ここに掲載したのはほんの一部だ。細かく描きこまれた戦闘背景がキレイ。

アイコン操作表			
	モンスターとの距離が離れているとき、飛び道具を使って攻撃する。		パーティーが通った場所の地図が表示される。ただし誰かが地図師のスキルを持っていないと、見れないぞ。
	呪文を使う。残りSP(スペルポイント、いわゆるMP)に注意しよう。		現在パーティーが請け負っているクエストが表示される。約束は守らなきゃね〜。
	その場で8時間の睡眠をとる。HPとSPが全回復するけれど、睡眠中は無防備になってしまう。		パーティーがいるエリアに関する、コーラックの手記が表示される。
	パーティーの前の2人がカベや格子戸を蹴り破る。失敗することもあるぞ。		モンスターを攻撃する。以下は、敵と接近している時にだけ表示されるコマンド。
	メンバー全員の名前と状態を一覧表示してくれる便利なコマンド。		次に受ける攻撃から身を守る。あまり使わないかもしれないね。
	アイテムを管理する。さらに使う、装備するなどのサブコマンドが4つあるのだ。		退却! 仲間を見捨てて逃げてしまおう。失敗することもあるぞ。

冒険のはじまりはファウンテンヘッドの街だ

冒険者たちが最初に訪れることになるファウンテンヘッドの街には、ゲームに登場するほとんどの施設が整っている。

武器の売買はかじ屋で、などという基本的なシステムを学ぶためにも、街中をのんびり歩きまわってみよう。ここで施設の利用法をしっかりマスターしておけば、ラクにゲームを進めていくことができるはずだ。

また、クエストの申し出をはじめとする、ちょっとしたイベントなどが散りばめられているから、最初の冒険の拠点にはもってこいじゃないかな? 武器を買ったり魔法をそろえたり……小さな街ながら、やっておかなければならないことは多いはず。居酒屋での情報収集もしておいたほうがいいぞ。

ファウンテンヘッドでの施設の役割

●訓練場
手に入れた経験値を使ってレベルアップしてくれるぞ。

●かじ屋
アイテムの売買や修理、鑑定はここで! 冒険で手に入れた宝物を売ってもいいね。

●宿屋
キャラクターの作成や入れ替えなど、基本的な手続きは宿屋におまかせ。

●寺院
病気にかかったり、死亡してしまった時には寺院へどうぞ。

●ギルド
ギルドの会員になると、呪文を教えてもらえるのだ。ただし有料。

●居酒屋
情報収集は、やっぱり居酒屋で。携帯用の食料を買うこともできる。

●銀行
ジェムやゴールド(お金)を、あずかってくれる。利息もつくぞ。

アークスI・II・III

好感触

ウルフ・チーム／7月発売予定／8,800円／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 95% 1人プレイのみ

このゲーム、終わらせるまでどのくらいの時間がかかるのだろう。まぁ、I だけでもかなりのボリュームですからネェ…。

精霊たちが彼らを導いているのか？

STORY OF ARCUS I

ミリュウの塔〜エルミザード聖殿

ARCUS アークスI・II・III

ミリュウの塔

ソルミシアとの出会い

塔外の回廊を最上階まで昇ることになる。

ソルミシアの助言により、扉が開かれる。

クリスタルパワー

いかにも怪しい開かずの扉だが、クリスタルの力があれば…。

これがクリスタルだ。これを持って扉の前に立とう。扉が開かれるはずだ。

ソルミシアの母、ミリュウとの謁見により、精霊の謎が解き明かされる。

四聖器を求めて

精霊との交信道具、四聖器はエルミザード聖殿にあるはずだ。町で態勢を整えてエルミザードに向え。

塔で出会った謎の剣士が残した言葉、四聖器をある場所へ収めろという事か⁉ そのある場所とは？

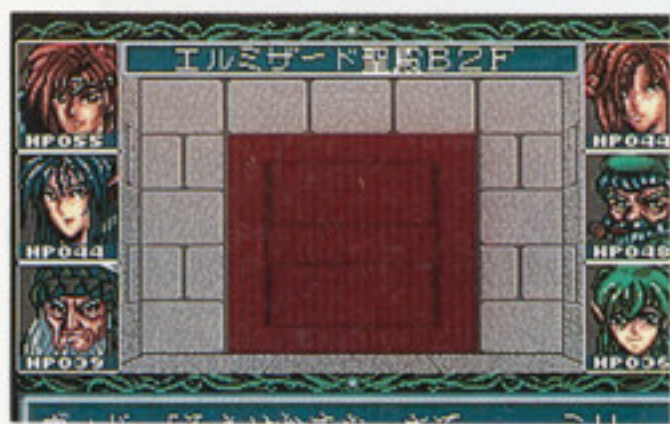
ここは、精霊の謎を解くための膨大(ぼうだい)な資料が眠っているというミリュウの塔。町の人々の話によると塔内にはアンデッド系のモンスターが徘徊(はいかい)しているという。塔内に入り探索を進めたが、開かずの扉の前で途方にくれてしまった。そんな時、彼らは1人の少女に出会う。彼女の名はソルミシア。彼女はこの塔で母と暮らしているのだという。この扉を開けるには塔内のどこかにあるクリスタルの力が必要なのだという。必死の探索の末クリスタルを手にした一行は彼女の母と出会い、古代書物を調べた結果、数々の伝説を知る。精霊は、それぞれの力を四聖器という代物(しろもの)に封じたこと。そしてそれらの代物がエルミザード聖殿に収められているという真実。彼らは一路、エルミザード聖殿に向かった…。

BATTLE INFORMATION

選択のしかたによっては剣士が魔法を使えるようにもなる。選択は慎重に。

レベルアップ時にクラスチェンジができる。よく考えて選択しよう。

エルミザード聖殿

新たなる道

前に一度来たときには開かなかったこの扉。ミリュウの塔で調べた呪文を唱えると扉が音を立てて開いた。

精霊たちの吐息

像を動かす方角はシナリオをよく理解していればわかるはずだが、動かした後のメッセージにヒントも隠されている。

さて、どの方向に像を動かしたらいいのか？　ここで方角を間違えると、開かずの扉は開かずじまい。

勇者の証

ここが四聖器が収められている祭壇だ。これらを4個取ったときに新たなる道が開かれる。

精霊のいる場所、まずは灼熱の砂漠ゼルドへ急げ！　ここからが彼らの本当の冒険なのだから……。

以前エルミザード聖殿に入ったときに開かずの扉があったはず。とりあえずそこしか入口はなさそうだ。扉の前で、ミリュウの塔で調べた呪文を唱えた。伝説通り扉が開いた／　扉の先にあったものは、3つの像と開かずの扉。それらの像の下には方角と精霊の位置が記されていた。そして、それぞれの像をある方角に向けたとき、開かずの扉は開かれた。扉の先にあったものは、4つの祭壇と古びてはいるが確かにそれは伝説の四聖器。ついに彼らは四聖器を手に入れたのだ／　そして彼らは精霊たちに導かれるように、精霊たちの聖域へと、舞台を変えていく。手始めは、荒々しい流砂が吹きまくるゼルド砂漠。しかし、彼らの中に、本当の試練がいま始まったということを知るものは誰もいない……。

ゼルド砂漠に待ち受けるドラマとは！

サイボーグ009
ちょっと気持ちいいかもしれない

RIOT／7月下旬発売予定／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ　80%　1人プレイのみ

しばらく開発期間にあてていたため久々の登場となったこのゲーム。最新フォトとともに最新情報をお届けしたいと思う／

加速装置でしゃべりまくれ！

ボスキャラさんです。攻撃方法もかなり多彩になり、ちょいと手ごわくなりました。

道路を横切っている犬は、フレンダーではありません(笑)。

アポロンとの世紀の対決。加速装置をうまく使え！　瞬間移動攻撃は009にも驚異。

着々と開発が進んでいるこのゲーム。こう言っちゃ何だが、以前に比べてだいぶゲームらしくなってきた。どのへんがらしくなってきたのかというと、マイキャラと敵に当たり判定が入ったのだ。加速装置使用中は無敵状態になる（弾には当るけど)ので、このシステムをうまく使えということであろう。また、敵キャラ、とくにボス連中の動きが、かなりできてきたのも朗報の1つ。なかなか手ごわくなっているぞ。そして今回最も印象に残ったのが、サウンド関係、特にＳＥの充実だ。島村ジョーがやられたときには声優さんが「ウッ」とか声を出すし、加速装置を使うと、「加速そーち／」などと叫んでくれたりもする。これがなかなかいい味を出していて、ファンなら涙モノなのでは!?

もちろん、以前紹介したようにビジュアルシーンのほうは心配ご無用なので、009ファンの方々、期待していいんじゃないかな？

Ⓒ石森プロ・東映／TELENET JAPAN 1993

ポップンランド
なかなか奥が深いのだ

シュールド・ウェーブ／8月発売予定／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

キャラの種類をものすごくたくさん創り出せる「ポップンランド」。今からいろいろ考えておくのもいいんじゃないかな？

ステージとオススメのキャラを紹介するぞ!!

以前ファミコンで発売された「ココロン」というゲームがあったけど、これはそのMEGA-CD版なのだ。舞台は夢の世界。その世界に、夢を食べてしまう魔法使いテイパーが現れたからさあたいへん。その魔法使いを探し出してやっつけるのが君の冒険の目的だ。夢の世界の君はどんな姿にもなることができ、その姿でメルヘンチックな夢の世界のボス達を倒しながら進んでいく。早くしないと、テイパーに夢を全部食べられちゃうぞ！

神殿のような場所で空から降る星にぶつからないようにしよう。なんかイタそ。

この塔の上にボスが待っている。それは遊んでみてからのお楽しみだよっ。えへ。

砂漠にたたずむ謎のペンギンの彫像が。これはいったい何なんだ？

このピラミッドを抜けるとボスだ。ピラミッドといえばあいつだね。

氷の夢は寒そうだけどこのペンギンの家には笑えます。ホントに。

火山まで行くには雲を渡っていくんだ。落ちないように注意してね。

お城のボスは、ファミコン版とはちょっと違う。でも強いことには変わりないぞ。

城までの道は、キッチンの夢の世界。下で煮込んでるシチューがおいしそうだよ。

海賊船まではミルクの海を渡る。下のオススメキャラ2号が活躍しそう。

夢の家のまわりは、鉛筆やクレヨンなどで描いたらくがきの世界なんだよ。

まず最初に来るのがここ。暗い森を進んで行くとボスが待っている。

これが出発地点の夢の家。ここから君の冒険が始まるんだ。さあ！

オススメキャラ1号

自分の姿は、頭16個、体16個、武器16個の中から自由に選べる。左は、侍ヘッドにサイボーグボディ、武器は手裏剣という姿。

こんな所に強い！

このキャラは空中にいる敵に特に有利だ。ボス戦にも活躍し、基本的に強いぞ。

オススメキャラ2号

ボスを1匹倒すごとにキャラが1つ作れるけど、これはバードヘッドにホバークラフトボディ、ブーメランというキャラ。

こんな所に強い！

水のあるステージで浮くことができる。1発アウトの毒水にも落ちはしない。

オススメキャラ3号

へんな姿のキャラも作ってみよう。ロボヘッドに？ボディ、武器がマジックというキャラだって、バランスはすごくいいのだ。

こんな所に強い？

武器が単発だけど、攻撃力も体力もあり、普通に使えるキャラなのだ。

ⒸSur Dé Wave.

メガシュヴァルツシルト

ビジュアルシーンは圧巻モノだぞ

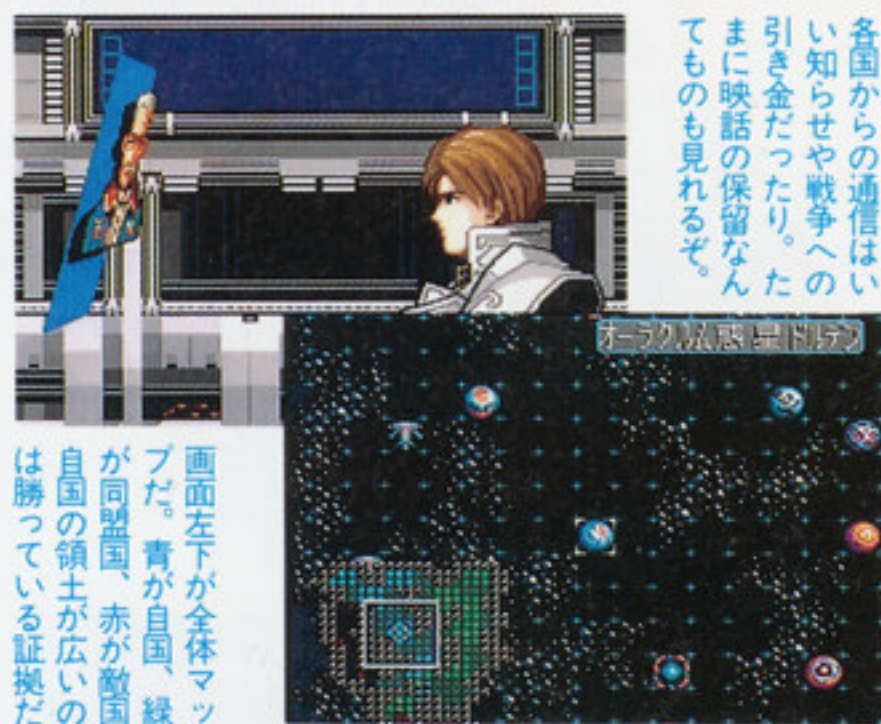
セガ／6月25日発売予定／7,800円／SLG／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

前号でも紹介した「メガシュヴァルツシルト」。今回はさらに理解を深めるためにも、より突っ込んだ紹介をしてみたぞ。

プレイヤーを引きつけて離さないシミュレーション

ゲームは6つのエピソードで形成されている。要は敵艦隊を退けつつ敵の領土惑星を陥落させて自国の領地化し、最後に敵の主星を落とせばクリア。ビジュアルシーンを経て次のエピソードへ、という仕組みだ。と、口でいうのは簡単だけど、話が進むにつれ戦闘領域や惑星の数も増えてくるからちょっと手間がかかるようになるんだけどね。でもその分、自分の艦隊が増えたり同盟国が現れたりと、ありがたいことも時々あるし、途中で他国から通信が入ったり、戦闘中も自分で隊形が選べたりと、プレイ時間の長さを感じさせない。

さて、ゲームを先に進めていくには、どうしてもこまめなコマンド操作が必要になってくる。なかでも"艦隊命令"はユニット単位の指定をするコマンドで、戦闘後の修理や新型戦艦の造船などもこのコマンドで行う。もちろん艦隊数が増えるとコマンド操作も必然的に多くなる。けど、そこはそれ、その分自分の艦隊に愛着が持てると思えばなんのその。

各国からの通信はいい知らせや戦争への引き金だったり。たまに映話の保留なんてものも見れるぞ。

画面左下が全体マップだ。青が自国、緑が同盟国、赤が敵国。自国の領土が広いのは勝っている証拠だ。

エピソード2「奪回」を追ってみよう

オーラクルムの王アルシオンは緊急回線で友好国トリスティアの最高主席ティアラから「トリスティアはロッサリアの攻撃によって陥落寸前」との通信を受けた。アルシオンはティアラを艦隊ごと迎え入れ、第2艦隊としてともに戦う決意をする。そして、対ロッサリアの戦いの火蓋が切って落とされた……。

まずはロッサリア惑星オウディを陥落させることに専念しよう。敵は3艦隊以上を持っているので不利といえば不利だけど、フォーメーションをうまく組んで戦闘を行えば落とせるはずだ。惑星オウディを手に入れたら次は惑星トーミスを、そして最後に主星アウーラを落とすのだ。がんばれ!!

アドバイス

修理や改装は面倒でもターンごと確実に。特に新しい戦艦や武器が開発されたときは忘れず改装を行うべし。

そして、また新たな戦いが……

ロッサリアとの戦いはまだ始まったばかり。今後もさらに激しい戦いが繰り広げられるだろう。でも、その分力強い仲間が続々と集まってくるぞ。さあ、宇宙の平和を君の手で勝ち取るのだ。

第3艦隊指揮タッカー・コウ。アルシオンの学友だった人だ。

第4艦隊指揮アラン・カーク。小惑星探査で活躍してくれた。

戦闘を有利に運ぶためには

戦闘シーンではどちらかというと敵艦隊のほうがパワーがあるので、勝利はフォーメーションの組み方しだいといったところだ。慣れてきたらやはりここはマニュアルで戦ってほしい。特にザコ艦隊などはフォーメーションの変化に一定のパターンがあるので、動きがあったら瞬時にフォーメーションを変えていけば、ほとんどダメージを受けずにすむぞ。

敵はAとDのフォーメーションを交互に使って攻撃を仕掛けてくることが多い。

ならばこちらはCとHを交互に使って応戦すればほとんど勝利を得られるはずだ。

これが全フォーメーションだ

A B C D E F G H

©1991, 1993 KOGADO STUDIO

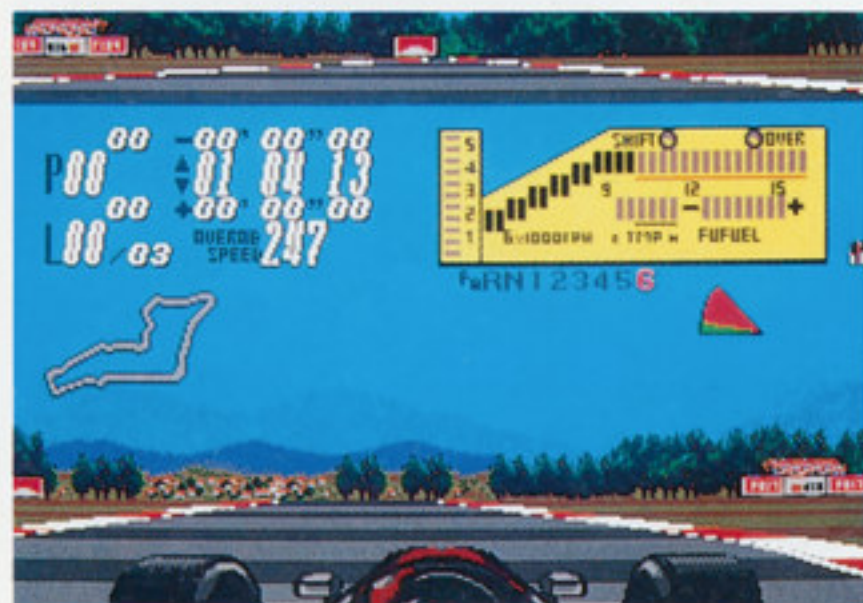
F1 CIRCUS CD
至高のセッティグにマニアも納得

ニチブツ／7月下旬発売予定／8,800円／RAC／CD-ROM

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

膨大なデータ量に裏打ちされた細かいセッティングとマシン設計。このゲームにはＦ１のすべてが注ぎ込まれているのだ。

今度のF1サーカスは3DでCD!!

ニチブツがMEGA-CD参戦の１番手に送り出すソフトは、レースゲームとして定番の「Ｆ１サーカス」だ。「Ｆ１サーカス」と言っても前作とは大違い。今度はドライバーズアイと言われる３Ｄ視点でレースを体験できるのだ。また、サウンドのほうもＣＤを利用したリアルでド迫力を感じさせるものになっている。もちろんFIA公認の本格派だぜ。

レース時の基本画面がコレ。右上に見えるのがエンジンの回転数を表示するタコメーター。オーバーテイクボタンもある。

取り込みによるビジュアルシーン。もちろんこれは動きますよ。しっかり見ようぜ。

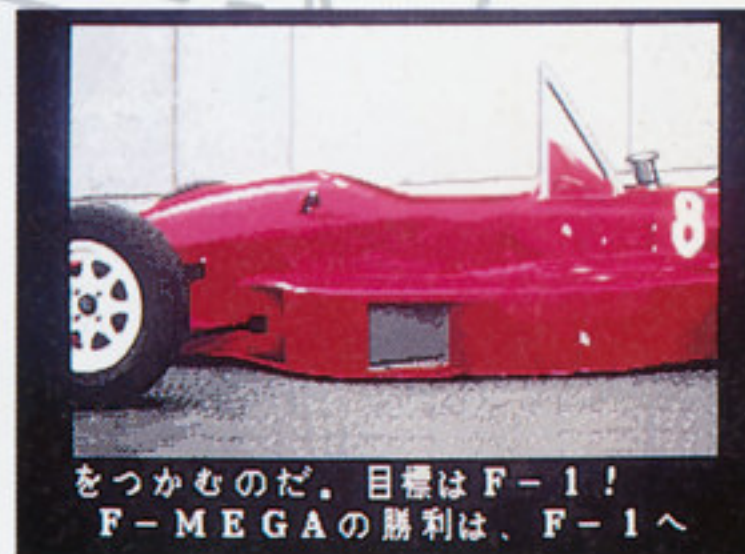
これはキーコンフィグレーション設定。完全に自由ではないけど、用意されているもので十分満足できるので問題はないだろう。

セッティングもOK!!

いろんなパーツをセッティングしよう。これをマスターしないと速く走れないぞ。

セッティング画面は、具体的に表示されるので、わかりやすくなっているね。

F1を目指してガンバレ！

ゲームのモードはエキジビション、テストドライブ、F-MEGA（フォーミュラー・メガ）、Ｆ１ワールドチャンピオンシップの４つ。中でも注目は架空のフォーミュラ選手権に参加するＦ－ＭＥＧＡだ。限られた資金でチームを運営し、マシン・アドバンテージの差が少ないこの過酷なシリーズを戦い抜き、Ｆ１昇格を目指す！　これぞ夢のモードだね。

Ｆ－ＭＥＧＡは美しいビジュアルシーンではじまる。説明はちゃんと読もう。

ダイナミックカントリークラブ
丘ゴルファーに朗報!!

セガ／7月16日発売予定／7,800円／SPT／CD-ROM

完成度ゲージ 75% 4人プレイ可能

ゴルフのルールや用語の辞書も搭載した、すごいゴルフゲームが登場する。オーソドックスでハイグレードだぞ（？）。

ゴルフって見た目ほど楽じゃないぞ！

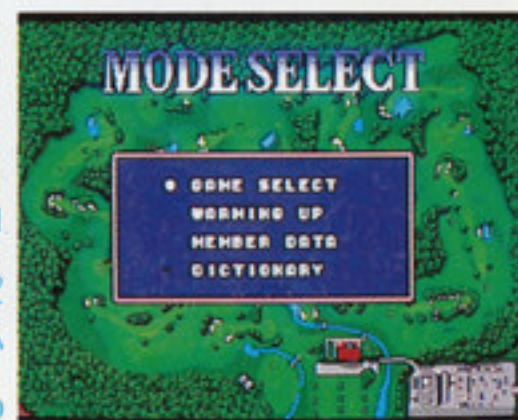
バブル崩壊以降、ゴルフ場建設ラッシュは減ったけどゴルフ人気は相変わらず。練習場は混んでいるし、日曜日ともなればＴＶはゴルフ番組ラッシュだ。そんなゴルフの魅力を満載したゲームが、MEGA-CDで登場。しかも、初心者にも親切なルールや用語を検索する機能を搭載し、誰にでも楽しめるようになっている。

プレイモードはTOURNAMENT、STROKE PLAY、MATCH PLAY、FOURSOMEの４つ。美しいコースグラフィックとＣＤならではの音声、そしてスーパーショットを決めた時の爽快感がキミをこのゲームのとりこにするはずだ。これ１本で長く遊べるぞ。

女房役のキャディーは、何人かのキャラクターの中から選べる。人によってアドバイスとか性格が違う。

スタンスによって球質（ドロー、フェード）を変える。フック、スライスとは違うぞ。

グリーン上ではワイヤーフレームが表示され、それで傾斜を読むことになるぞ。

ＦＯＵＲＳＯＭＥっていうのは、プロにアドバイスを受けるモードかな？　はたしてなんじゃろ。

自分のキャラクターはもちろんセーブ可能。辞書もついているし、これは便利。

アイ・オブ・ザ・ビホルダー
マスターがいなくてもAD&D®ができる！

ポニーキャニオン／10月発売予定／5,800円／RPG／CD-ROM

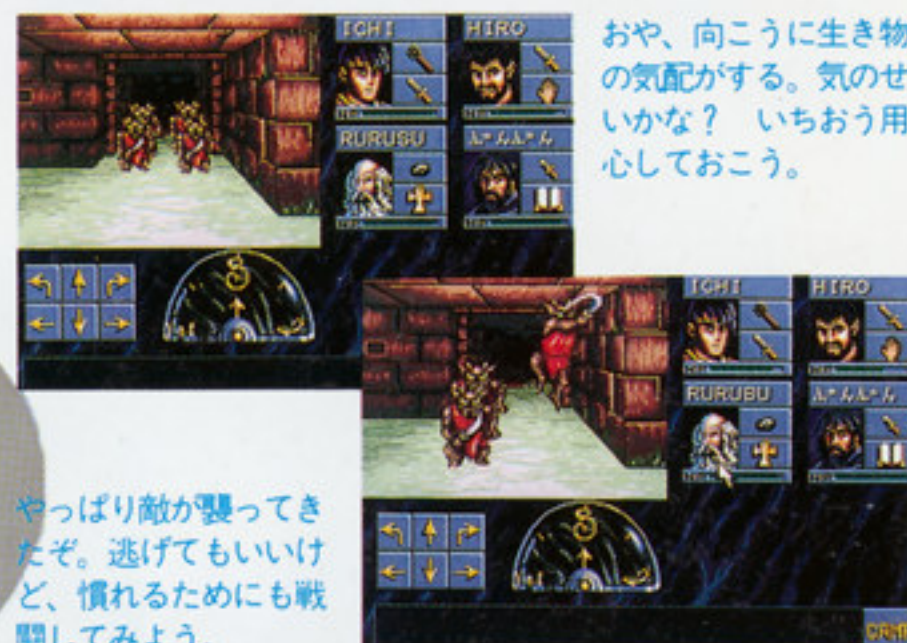
完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

AD&D®といえば、テーブルトーカーにとってバイブルともいえるボードゲーム。それが1人で手軽にできるなんて！

地下下水道に蠢く邪悪の影を究明しよう

この悪の本質を探り、さらには破壊せよ。

海外で大人気のAD&D®シリーズが、ついにメガドラにも移植されることになった。しかもパソコン版で評判の、あの「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」だ。今月は最新版ディスクでもうちょっと詳しくゲームの特徴を紹介していこうと思う。

さて、AD&D®シリーズといえば有名なテーブルトークRPGだ。「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」は、そのテーブルトークの面白さを生かすために、リアルタイム&3D画面を採用している。ゲームを進めるためにやることは、3Dダンジョンの中を歩き、敵と戦うこと。しかし、主人公は時間がたてばお腹も減るし、魔法も何回か使えば使えなくなる。そして敵もリアルタイムで追っかけてくるから、うかつに休憩もできない。おまけにダンジョンは難解だしと、なかなか一筋縄にはいかないんだ。ところが、これが慣れると、とてもエキサイティングになってくる。本当に自分がゲームの中にいて冒険しているような感覚を味わえるんだ。面白いよ！

おや、向こうに生き物の気配がする。気のせいかな？ いちおう用心しておこう。

やっぱり敵が襲ってきたぞ。逃げてもいいけど、慣れるためにも戦闘してみよう。

こんなにいっぱい敵がいても平気。でも油断は禁物だね。

もっとビホルダーのことを知ってほしい！

スピーディーな処理がグー

こんなにすごい魔法を使えるのもこのゲームのおもしろさ。

地下下水道だから、それらしい敵、それらしくない敵がいっぱいいる。潜んでいるやつも…。

ハーフリングの骨を手に取った。何かが取りこみ口の奥にささっともぐった。

普通こういった3Dのリアルタイムゲームをやると、処理落ち（CPUの計算が間に合わなくて、スピードが遅くなること）が多くてテンポが悪くなってしまうことがある。しかしビホルダーでは処理落ちは非常に少ないうえ、たとえあってもそこを考えてバランスをとっているため、ゲームのテンポが損なわれることがないんだ。ゆっくりとしたテンポのリアルタイムRPGしかやったことのない人は、圧倒されるかもしれないよ。

古代節とのバランスは絶妙！

スピーディーなゲーム展開、リアルなシステム、複雑なマップがこのゲームのウリだ。今回のメガドラ版は、マップなどのアイテムを新たにつけ加えたり、コンパスや画面構成をより見やすくしたり、バランスなどもMEGA-CD用に改めて調整しているので、パソコン版より格段に遊びやすくなっている。しかも音楽はパソコン版に引き続き「ベアナックル」などでおなじみの古代祐三氏だ。CDから流れるエキサイティングなデジタルサウンドは、ゲームのスケールをさらに大きくしているぞ。

マッピングしないと迷いそうなダンジョン。階が上がるにつれ、どんどん大きくなる。

向こうのプレートに物を投げて手前の穴を塞がなければ……。

ナレーションはなんと英語！

この「アイ・オブ・ザ・ビホルダー」はもともと海外のゲーム。というわけで今回の移植も海外発のRPGのイメージを壊さないために、ビジュアルシーンの音声はすべて英語で流れる。しかも、きちんと日本語訳が画面の下に表示されるので、英語が苦手な人もOK。外国物の映画を見ている気分でゲームに参加できるってわけ。受験英語とはちょっと違うけど、英会話を勉強しようかなーって思ってる人にはちょうどいい教材かもしれないね。さすがポニーキャニオン！

わ……分からないな、どうしてこんなとこに。

駅前の安い英会話スクールはいらない！

©1990, 1993, TSR, Inc. All Rights Reserved.
©1990, 1993 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved. Presented by PONY CANYON, Inc.

バリアーム
バリバリ横シュー復活か!?

ヒューマン／7月発売予定／7,500円／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

ヒューマン久々のメガドラソフトは可変ロボットシューティングだ。メガドラ好きのスタッフが作った優良ソフトに期待せよ。

プロレスゲームなどで定評があるヒューマンからなんとハードシューティングが出るぞ。しかも、自機がロボットに変形して、4種類の武器でドカドカ進んでゆく派手なゲームだ。武器は溜め撃ちもできて、各3段階まで強くなっていくのだ。敵キャラも、ドデカイのが次々と出てくるし、そのほとんどがメカ関係だから、好きな人にはたまらないものがあるぞ。ボスキャラも、何種類もの攻撃をしてくるので倒すのが惜しいくらいだ。最近少ないシューティングだけに、読者諸君はチェックしていよう。まずは画面を見て興奮してくれ。

ボスは超重量級!!

こいつが一面のボス。巨体を生かした攻撃や、こざかしい攻撃など、いろんな攻撃をしてくるぞ。全部見せたいぜホント。

武器も

武器のひとつレーザーは、アイテムを取るごとに数が増えるのだ。

ド迫力!!

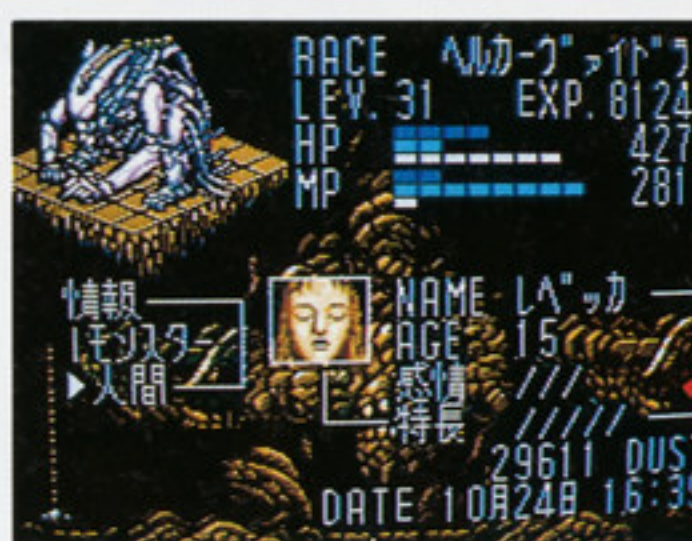
レーザーを溜めたのがこれだ。ボスなどに使うとかなり強力だぞ。

アフターハルマゲドン
ラストハルマゲドンから5年……

セガ／発売日未定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

「ラストハルマゲドン」から数年、あのゲームが帰ってきた。オリジナルを継承し進化させた内容だからファンも納得かな？

かなり前に、「ラストハルマゲドン」というゲームがあったけど、これはその続編となる壮大なRPGなのだ。前作の主人公達はなんと魔物達だったんだけど、今回はちゃんとした人間だ。でも、魔物に家畜(から)とされている人間なのだ(うおーヤバイ／)。定評のある飯島健男氏のシナリオも期待されるだけに、はたしてどんな物語になるのか楽しみだね。続報に期待するべし／

主人公は人間の少年だが、300種以上のモンスターから数体は仲間になる。モンスター図鑑も楽しみ。

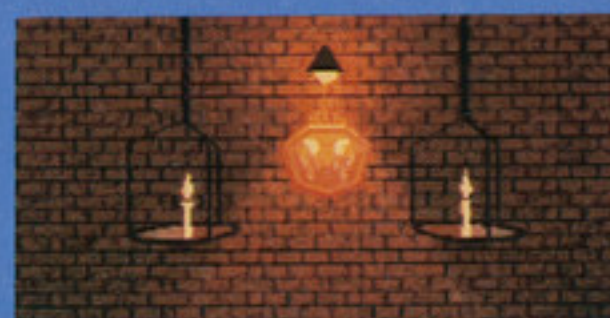
合体!!

モンスターは人間の感情を取り込むことで変形するぞ。

オゲオゲ

ウラー／

MEGA-CDハミダシ情報

おもちゃショーでもなかなか目立っていたMEGA-CDソフトの新作群だけど、「夢見館の物語(仮)」のような新手の手法を使った力作が今後もドンドン充実してきそうな感じだから、なかなか楽しみだね。特にセガの新タイトル「AX101(仮)」は、インタラクティブムービーの手法を取り入れており、全キャラ及び映像が全編CGで描かれる超期待作だ。こいつは今後要チェックだぞ。ちなみに、タイトルのあがっていた「スーワーシャーク」は、セガ以外からの発売の可能性が出てきたため、とりあえずスケジュール表からは消えているぞ。この他，日本物産は「F1サーカスCD」以降の作品もそろそろ待機中だ。来月以降の情報に期待。

この写真じゃちょっとわかりにくいけど、リアルに動く映像が超スゴイ「夢見館の物語」。

「江川卓のスーパーリーグCD」は、なんとセガタップを使って8人同時プレイができるのだ。

先月タイトルが発表された「戦国伝承」のゲーム画面を入手。開発のほうはネオ・ジオ版の完全移植を目指しているとのことだぞ。

場面に応じていろいろなキャラにチェンジ可能。合成音もスゴイぞ。

奇怪で妙なセンスの光る敵が続々登場してくるのも魅力だ。移植に際しては、バランスを良くしているとのことだから期待してよう。

 Ⓒ PANDRA BOX Ⓒ1993 SEGA

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS

BEEP! GameGear

ONE-MILLION SALES IN JAPAN

(SPECIFICATIONS)
MODEL NO. :HGG-3210(GAMEGEAR)
CPU:Z80A(3.58MHz) WORK RAM:8KB
VIDEO RAM:16KB
3.2" BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

1993, JULY, 8TH

今月のG.G.は、久しぶりの増ページなのでございます。隠れユーザーを確実に増やしつつある驚異のハード、G.G.……。ほら、気がつくとアナタの家にも1台のG.G.が!　うわぁ!

GGベアナックルII/ジュラシック・パーク/GGアレスタ2/トム&ジェリー/GG魔導物語

祝 G.G.国内出荷累積台数、ついに100万台を突破

セガ「100万台販売記念サマーキャンペーン」を実施……その内容とは?

+1 G.G.本体、パッケージも新たにプライスダウン!!

何がすごいって、100万台突破ですよ、あのG.G.が。上のキャッチを読めばわかるように、つい先月、G.G.の国内出荷累積台数が100万の大台を突破したのであーる!!　昨年の秋ごろからG.G.の売り上げが好調だということは聞いてたけど、まさか100万台突破とは……ねえ。右の表を見ればわかるように、海外市場まで合わせるとG.G.はすでに世界で500万台近くも売れまくった計算になる。で、セガは今回の100万台突破を記念して、「国内販売累積台数100万台キャンペーン」をこの夏展開することになったわけ。その第一弾が、G.G.プラスワンパッケージ発売。あくまで強気で攻めるセガの姿勢に拍手!!

G.G.年度別販売台数(93 3現在)

	'90/10〜'91/3	'91/4〜'92/3	'92/4〜'93/3	合計
日本	20	40	30	90
米国	—	60	80	140
欧州	—	70	140	210
合計	20	170	250	440

単位:万台

+2 ツータイプのプラスワン、「ソニック2」または「なぞぷよ」の同梱で買い得感UP!!

さて、その「GGプラスワンセット」の中身だけど、G.G.本体に加えてソフト1本「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」か「なぞぷよ」がついて、15,800円(予価)という大出血サービスぶり。従来の本体価格が19,800円だったことを考えると、ソフトがついて4000円も安いこの新パッケージ、いかに破格かがわかるだろう。ちなみに「なぞぷよ」は別バージョンが単体で発売予定とのこと。

GGプラスワンの中身

「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」

セガの看板作品、「ソニック2」がこれからは標準ソフトとしてついてくる!　超高速スクロールでぶっ飛ばすのが気持ち良すぎ(?)。

または

オリジナルソフト「なぞぷよ」

G.G.版「ぷよぷよ」に入っていた"なぞなぞぷよぷよ"モードが、専用オリジナルソフトとなって帰ってきた!!　頭を使う"ぷよ"です。

+3 厳選された過去のG.G.ソフト7タイトルが名作コレクションとして再登場!!

もう1つの企画は、「名作コレクション」と呼ばれる7タイトルのG.G.ソフト発売だ。これは過去に発売され人気が高かったソフトを、2,000円前後という低価格で再販するというもの。新規ユーザーは買いか!?

コラムス / 対戦麻雀・好牌 / シャイニングフォース外伝 / ファンタジーゾーンGEAR

あの名作たちが帰ってくる……

アウトラン / 対戦型・大戦略G / ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ここに

+4 ぷよぷよTシャツプレゼント

最後は、ぷよぷよTシャツプレゼントだ。G.G.ソフト「ぷよぷよ」に入っている"なぞなぞぷよ"モード全30面をクリアすると、あるパスワードが流れてくる。このパスワードをセガに送ると、なんと先着500名様に特製Tシャツをプレゼント。あて先はこの下を見よう。

【「なぞぷよ」Tシャツプレゼントのあてさき】ハガキに最後のパスワードと住所・氏名・年齢・電話番号を必ず書き、〒144 東京都大田区糀谷2-13-1　羽田菱信ビル2F　(株)セガ・エンタープライゼス「ぷよぷよTシャツプレゼント」BEメガ係まで送ってね。

GGベアナックルII

完成度 100%

●セガ／7月23日／発売3,800円／ACT／4M／2人協力プレイあり

メガドラ版の興奮を再現!!

サンダータックルのMAXはいないけど、メガドラ版の雰囲気をできる限り移植し、かつG.G.ならではのオリジナル要素を詰め込んだセガの意欲作。PSG音源になっているが、あの古代サウンドもしっかり移植されているのがウレシイ。今月のイチ押しはコレ!!

再び戦いの日が来た……

グラフィックはかなり渋くてヨイ。

G.G.最強の殴りモノ

全8ステージを突き進め!!

オリジナルのメガドラ版と比べると、マップ構成に若干の違いが見られるのがG.G.版の特徴。マップ内に登場する敵も基本的にはメガドラ版と同じなので、1Pプレイも歯ごたえ十分だ。

STAGE 1 → STAGE 2 → STAGE 3 → STAGE 4 → STAGE 5 → STAGE 6 → Mr.Xを倒せるか!?

多彩な技を使いこなしつつ先へ進め!!

「ベナックルII」の醍醐味と言えるのが、プレイヤーが操作する主人公キャラの豊富なアクションだ。G.G.版もこの技の豊富さではメガドラ版に負けてない、と断言できる。ボタンの少なさをカバーするために必殺技がコマンド系の技（左右上下にレバーを入れて1ボタン）になっていたり、オリジナルの〝超必殺技〟なんてのも入っている。ここまで再現されていると、しゃべらないことだけちょっと残念……。

基本アクション

パンチ(キック)
相手の間合いや連続攻撃により、打撃系の技は変わる。

ジャンプ攻撃
2ボタンを押した後に1ボタンで空中殺法だ。

つかみ技
相手の近くに寄ると、勝手に相手をつかむ。

背後につく
つかみ技から2ボタンで背後に回り込むぞ。

武器
つかみの状態から左右に入れ1ボタンで投げ。

AXEL —アクセル—

POWER	☆☆
TECHNIC	☆☆☆
SPEED	☆☆
JUMP	☆
STAMINA	☆☆

あまりに強すぎたグランドアッパーが弱くなった。ドラゴンウイングで攻めよう。

バックスルー
相手を後ろにほうりなげる。間合いを調節可能。

ソルトスルー
裏投げのように真下に相手を叩きつける投げだ。

ドラゴンウイング
拳を闘気のオーラで包み、ぶんまわす荒技だ。

バックナックル
後ろにいる相手を裏拳で攻撃する。意外と強い。

ソウルストライク
拳から気の塊を放つ超必殺技。当たれば超強い。

グランドアッパー
地を這うアッパー。何度も攻撃が入る必殺技だ。

ドラゴンスマッシュ
タコ殴りした後、最後にアッパーでしめる必殺技。

BLAZE —ブレイズ—

POWER	☆☆
TECHNIC	☆☆
SPEED	☆☆
JUMP	☆☆
STAMINA	☆☆

持ち前のスピードを活用し、叩き込むような連続技で相手の攻撃を封じること。

大外刈り
柔道技の応用から編み出された投げ技。実用的。

巴投げ
相手を遠くへ飛ばしたい時は迷わずコレを使え。

円舞脚
攻撃判定が大きくお勧め。相手に囲まれた時に。

飛翔双斬
オーラをまとい、まわりを攻撃する必殺技。

火島鳳月破
全身を高速回転させて嵐を起こす超必殺技だ。

気功拳
相手の近くで撃つと2発入る。間合いに注意。

ジャーマンスープレックス
柔道に加え、プロレスも体得しているブレイズ。

SAMMY —サミー—

POWER	☆
TECHNIC	☆☆
SPEED	☆☆☆
JUMP	☆☆☆
STAMINA	☆

とにかく腕白せっかんが強い!! 特にボス戦で役に立つぞ。防御力に難ありか？

腕白せっかん
背後にまわってから攻撃するとこの攻撃になる。

首投げ
相手を遠くにほうり投げる時に使われる投げ技。

ローラーアッパー
つかんだ状態から、腹に蹴り上げる渋い攻撃だ。

ダブルスピンキック
ブレイクダンスのようだが、接近戦用の必殺技。

ピンボールクラッシュ
相妻を出しながら画面中を暴れ回る超必殺技だ。

コークスクリューキック
体をねじらせ、相手の懐に飛び込む必殺技だ。

ダイナマイトヘッドバット
一度ダッシュした後に出せるようになる必殺技。

© 1993 SEGA © YUZO KOSHIRO

ジュラシック・パーク

完成度 60%

●セガ／7月23日発売／3,800円／ACT／4M／1人プレイのみ

話題のスピルバーグ映画をゲーム化　この夏恐竜が熱い

この夏公開予定の映画『ジュラシック・パーク』が、早々とゲーム化!! 現代に蘇った恐竜ワールドで起こる冒険の数々……。プレイヤーはシューティング面とアクション面を交互に行き来し、この驚異の世界を探索しなければならない。原作よりもずっと多くの恐竜が登場するこのゲーム、映画が当たればその相乗効果で大ヒットの可能性が……ある!?

現代に蘇った"恐竜の世界"に君はカルチャーショックを受ける!!

ヘリコプターで一路、恐竜の棲息するジュラシックパークへ。

2部構成のゲームシステム

シューティングラウンド　アクションラウンド

大自然の力に立ち向かえ

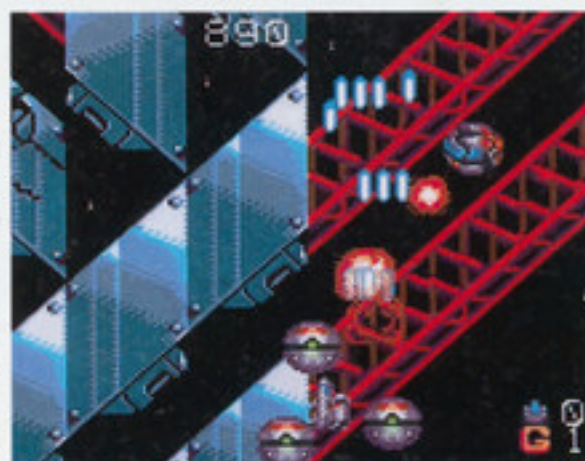
自然の天変地異を存分に利用しよう。

GGアレスタ2

完成度 80%

●セガ／9月予定／価格未定／SHT／2M／1人プレイのみ

このスピード感はスゴすぎる

超高速スクロールステージ、ド派手なパワーアップシステム、多彩な攻撃を見せる中ボス……。さすがはアレスタ、さすがはコンパイル、このデキは本当にスゴイ!! スピード感あふれるステージ構成はもちろん、ゲーム自体も結構硬派な作りなのでシューティングファンなら満足すること間違いなし。発売を期待しつつ、来月の情報を待て。

特殊攻撃はゲームスタート時に決定することができるのだ。

ボスキャラもバンバン登場。パワーアップした武器で戦え。

反射神経との勝負!!

スクラッチゴルフ（仮）

完成度 70%

●シムス／発売日未定／価格未定／SPT／1人プレイのみ

いつでもゴルフが楽しめる!!

スポーツものを次々と提供してくれるシムスの新作は、オリジナルゴルフゲームだ。MEGA-CD版も制作中だけど、こちらもかなり本格的になりそうだから期待して待つべし。

GG魔導物語1

完成度 50%

●セガ／発売日未定／価格未定／RPG／4M+B・B／1人プレイのみ

オリジナル版の雰囲気そのままま

G.G.版「ぷよぷよ」で好調のコンパイル、ついに「魔導物語」のG.G.版を制作開始。開発画面を見てもらうとわかるように、オリジナルのMSX版にゲームシステムは近くなるとか。

G.G. HOTLINE

●ついにメガドライブにカプコンが本格参入した。それはいいとして、G.G.にも参入してくれないのだろうか。希望としては「ストライダー飛龍」や「天地を喰らう」、「ソンソン」がやりたい（静岡県／石田譲）
——うーん、G.G.にカプコンをはじめとするサードパーティーがどんどん参入してくれればそりゃウレシイけど、今のところそういった話は聞いてません。個人的には、カプコンに「バルガス」や「ガンスモーク」を出してほしいんだけど……やっぱり出ないよなあ。

●廉価版のメガドラ2が出たんだから、当然G.G.も廉価版が出るとみた。1万円前後の値段なら買ってもいい（兵庫／佐野健一）
——はい、そこでG.G.も安くなりました。ただ今回は廉価版という形ではなく、今までのマシンが買いやすくなったと考えたほうがいいみたい。でもこれだけ安くなったんだから、またG.G.ユーザーも増えそうな気がする。そんなわけなので、お便りまってます！

Ⓒ 1993 TURNER ENTERTAINMENT CO. AND WMG ALL RIGHTS RESERVED TM &Ⓒ 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS. INC & AMBLIN ENTERTAINMENT INC.

→Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE.013

以前、欄外でサンダーバーズの存続が危ういと通信したところ、励ましのお便りがいくつか届きました(ありがとうございます)。こうして心配してくれた読者のみなさんのためにも、本部はアンケートの集計結果にもめげずに続けていきます！

ぷよぷよ

遭難1 「なぞぷよ」のQUEST17が、どーしても解けません。３連鎖まではできても４連鎖というのがクセものですね。どうか教えてください。

(山梨県・坂本京子)

遭難2 「なぞぷよ」のQUEST24でハマッています。僕の高校合格祝いに解き方を教えてください。

(沖縄県・ライオットＧＩＬ)

救出1・2 今月、ＧＧ版の「なぞぷよ」に関するハガキは、この２つのＱＵＥＳＴがいちばん多かった。両方ともちょっとしたきっかけでクリアできる問題なんだけど、気がつくまでが大変なんだよね。それでは解説していこうか。

QUEST17

このクエストは写真を見れば一目瞭然。他に説明はいらないよね？

QUEST24

これは１組目と３組目を左に。あえて正解は掲載しないぞ。

ひとくちレビュー ＧＧ版「ぷよ」は、ごらんのとおりＭＤ版にはないオリジナルモードつき（実はこれがメインという感もある)。しかも新しい問題を集めた「なぞぷよ」が近いうちに単体で発売されるとか。「ぷよ」の暴走はどこまでも続く……。

シャダム・クルセイダー

遭難3 第四章、賢者の墓場で遭難してしまいました。ここに出てくる「氷の床に向かい……」というメッセージの意味がわかりません。救助をお願いします。

(青森県・雪田泰樹)

救出3 おそらく、君は魔人にクシャスラの呪文をまだ覚えさせていないのでは？　呪文はこの中をちゃんと探せば見つかるはずだから、まずはそこから始めてほしい。その先は写真を見てくれ。

魔人にクシャスラの魔法を覚えさせたら、この溶岩の前で使う。それから階段を上がろう。

次に、壁に書いてあったメッセージのとおりに移動する。左から３マス目の位置から……。

ひとくちレビュー 「シャダム」の魅力といえば、粋な音声とＢＧＭ、わりと凝ったグラフィック、親切なシステム……。ではない！　じつは、せっかくの世界観をブチ壊す、間抜けなギャグにある。さあ、君もバ◎ゲー愛好者のはしくれなら絶対にやれ！

チェルノブ

遭難4 最終面の巨人まではなんとかノーコンティニューで進めるけど、この面のボスがどうしても倒せません。

トリッキーな腕の動きにもううんざり。たすけて！

(新潟県・牛山)

救出4 君のケースは、巨人が壁から出る前の攻防をクリアしているようなので、そこを省いてさっそく本題に入ろう。

巨人はチェルノブが後退するとガンガン近づいてきて、しまいには踏み潰されてしまう。

これを防ぐには、巨人が前進してきたらその場で立ち止まり、すかさずしゃがんでしまえばいい。それだけで巨人の腕にも当たることなく安全によけられるのだ。

座ってさえいれば腕には当たらないが、どうにもならない位置から弾を撃たれることも。

あとは巨人が離れていくときに、ジャンプしながら攻撃。この繰り返しで倒せるはずだ。

遭難5 最後がクリアできない！　自由の女神のところまではなんとか進むのですが、その後あっさりと負けてしまうのです。クリア方法を教えてください。

(東京都・三浦準也)

救出5 これは左で解説した巨人のあとの展開となるわけだが、さすがに本当のラストだけあって難しい場面である。このクイーンデスタリアンは、放っておくと左に進んできて、どうにもできないくらい接近してくるのだ。

だから、そうなる前に武器（絶対に赤城山ミサイルを使うこと）で攻撃してしまおう。そうすれば一時的に後退してくれるはずだ。ただし、あまり遠くにいるときに攻撃すると逆に距離を一気に縮めてくるので、ダメージを与えるときはこいつのいる位置に気をつけよう。

ヤツがこのへんにいるときに撃てば◎。接近されたら右へジャンプして誘導するしかない。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、ＭＤ、ＧＧのソフトをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問（疑問）をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休２日の24時間体制（半分ウソ）となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。

●なお採用者には全員に特製のテレホンカードと、抽選で１名に希望ソフト１本を贈呈するぞ。

救助信号の発信先

〒103
東京都中央区日本橋浜町
3-42-3　ソフトバンク（株）
BEEP！ メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【ＴＢ本部からの通信】えー、今月のソフトプレゼントは抽選により、新潟県の牛山くんに決定です。以上、まだまだしぶとく生き延びるＴＢ本部からでした。

BEメガ裏技リーグ Vol.39

最近は裏技らしい裏技を入れてあるソフトが少ないせいか、このコーナーもなかなか2ページに戻れないありさまだ。はやく夏の発売ラッシュが来ないかなあ。

餓狼伝説

2軍 戦いっぱなしモード

まず、オプション画面のコントロール設定に入ったら、カーソルを「POINT」に合わせよう。そのあと、方向キーの左を押さえたままBボタンを押すと、数字が0に設定できるようになるのだ。

あとは普通に対戦モードを始めると、セットポイントが5けたの数字になり、勝った回数が単純にカウントされるモードになるぞ。

(東京都・渡辺憲司)

POINTに合わせてから、左＋Bボタンで0に設定できる。2P側も0にしておくと……。

セットポイントがこうなる。キャラクターを替えたいときはリセットしよう。

スイッチ

アマ いつでもリセット

通常のスイッチ選択画面が表示されているときにA、B、Cボタンを押さえたままでスタートボタンを押すと、リセットがかかって最初のタイトル画面に戻ることができる。

(神奈川県・タミー・20歳)

A+B+C+スタートボタンで

通常の画面のときにA、B、Cボタンを押したままスタートを押す。

即座にタイトルに戻れる。このゲームにはロードするシステムがないので、代わりに使おう。

すぐにタイトル画面に戻れる

ぷよぷよ(ゲームギア版)

補欠 簡単な点数稼ぎ

まず、「なぞなぞぷよぷよ」でゲームを始めて、どの面でもいいからギブアップする。そのあとコンティニュー画面でNOを選択し、いったんタイトル画面に戻す。

次に「ひとりでぷよぷよ」を始めて(レベルはどれでも可)普通にステージをクリアすると、どんなに時間がかかっていてもタイムボーナスが0秒(最短時間)になり、簡単にスコアを稼ぐことができる。

(富山県・絵夢・N・18歳)

「なぞなぞぷよぷよ」略して「なぞぷよ」を、いったんこの画面で終了させる。

そのあと、「ひとりでぷよぷよ」を始めると、0秒のタイムボーナスがクリア後に加算される。ただしポーズをかけると無効。

ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦

1軍 無敵モードほか

まず、どんな状態のときでもいいから方向キーの左上＋A、Cボタンを押さえたままリセットボタンを押そう。

そのあとボタンを離してからBボタンを1回押すと、いろいろな設定ができる画面に入れる。ここではサウンドテストや、無敵モード、ゲーム中のマップのオープン・クローズなどが選択できるぞ。

(大阪府・黒田博)

いつでもいいから左上＋A、Cボタンを押したままリセット。そのあとタイトル画面になったらBボタンだ。

これで無敵モードなどが選択できる。このゲームは不思議と無敵モードでも楽しめたりなんかする。

裏技大募集!

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するもです。

■採用者には規定の謝礼＋本誌オリジナルテレホンカードを贈呈します。

■同一の裏技が複数寄せられた場合は抽選で1名を選び、採用させてもらいます。

ハガキの書き方

ハガキ(封書も可)の裏に、ゲーム名と裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先

〒108 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク株式会社
「BEEP! メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

HYPER GAME MACHINE

OH! NEO GEO Vol.11

MAX 330MEGA PRO-GEAR SPEC ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM CPU 68000(12MHz) /Z80A(4MHz)

WORK RAM 68000(64KBYTE) /Z80(2KBYTE) MEMORY CARD RAM 2K BYTES USED LITHIUM BATTERY

ワールドヒーローズ2
©1993 ADK CORP.
発売中 28,000円 容量146メガ
ゲーセンでも好評稼動中

世界英雄格闘馬鹿になる必殺技一覧だ

ハンゾウ

前作から引き続き参加した英雄。初心者でも十分扱える英雄だ。

技	コマンド
烈光斬	↓→＋A
ダブル烈光斬	↓→↓→＋A
光龍破	→↙↘＋A
忍法光輪渦斬	↘↓↙←＋B
レッグラリアート	↓↘→＋B

フウマ

技	コマンド
烈風斬	↓→＋A
ダブル烈風斬	↓→↓→＋A
炎龍破	→↙↘＋A
忍法風輪華斬	↓↙←＋B
空中炎龍破	空中で→↙↘＋A
巴空中投げ	空中で↑以外とA

ドラゴン

中国4000年の歴史が産んだ拳法家。ガードの上から百烈拳を。

技	コマンド
ドラゴンキック	↓↑＋B
百烈拳	Aボタン連打
飛び足刀	AB同時に押す

J・カーン

大陸を席巻する覇王。パワーを生かして突き進めば、なんとかなってしまうかも……。

技	コマンド
蒙虎 覇極道	←に溜めて→＋A
モンゴリアンダイナマイト	↓に溜めて↑＋A

マッスルパワー

マッスルボンバーと投げ技を組み合わせて使え。

技	コマンド
マッスルボンバー	←に溜めて→＋A
トルネードブリーカー	レバー1回転＋A
ジャイアントスイング	ABC同時に押す
超ドロップキック	↓↘→↗＋B

ジャンヌ

必殺技のフラッシュソードを中心とした攻撃を展開しよう。

技	コマンド
オーラバード	←に溜めて→＋A
フラッシュソード	↓に溜めて↑＋B
ジャスティスソード	←に溜めて→＋B

ブロッケン

技	コマンド
グレネードランチャー	↘→＋A
ハリケーンアーム	↓→↘＋A
スパークサンダー	Aボタン連打
ジャーマンミサイル	↘→＋B
飛行アタック	空中でAB同時に押す
ローリングキック	空中で↘＋B

ラスプーチン

技	コマンド
ファイヤーボール	↓↘→＋A
空中ファイヤーボール	空中で↓↘→＋A
サンダーボール	←↙↓↘→＋A
アクセルスピン	↓↙←＋B
空中アクセルスピン	空中で↓↙←＋B
コサックダンス	↓↘→＋B

シュラ

伝統あるムエタイの勇者。あまり必殺技に頼らず投げ技を使え。

技	コマンド
タイガーファング	←に溜めて→＋A
タイガークロー	←に溜めて→＋B
タイガーパンチ	AB同時に押す
ムエタイキック	↓↑＋B
ダブルキック	↙に溜めて↗＋B

マキシマム

アーモンドを飛ばしながら、タックルでダメージを与えよう。

技	コマンド
アーモンドショット	↓↘→＋A
アンダーアーモンドショット	↓↘→＋B
ショルダーチャージングクラッシュ	→→＋A
ヘッドクラッシュ	↓↑＋A
ライトニングタックル	→↓↘＋A

キャプテンキッド

技	コマンド
シャークナックル	←に溜めて→＋A
シャークアッパー	↓に溜めて↑＋A
スパイラルキック	←に溜めて→＋B
決めポーズ	ABC同時に押す
ハイパーヤクザキック	AB同時に押す
パイレーツシップ	↓↘→＋A

マッドマン

マッドマンアタックを多用して有利に戦おう。

技	コマンド
マッドマンアタック	↓→＋A
マッドカッター	↓←＋A
マッドジャイロ	↓↑＋A
踊り	ABC同時に押す

リョウコ

技	コマンド
戊殺掌	↓→↘＋A
二段背負い投げ	←↙↓↘→＋A
空中巴二段投げ	→↘↓↙←→＋B
ダッシュ	レバーを前に2回
掌底破	ダッシュ中にA
下蹴り	ダッシュ中にB
居合蹴り	AB同時に押す

エリック

ブリザードブレスで有利に進め、投げ技で決めろ。

技	コマンド
トールハンマー	↓に溜めて↑＋A
エーギルヘブリング	←↘＋B
ブリザードブレス	←↙↓↘→＋A
ロングホーン	←に溜めて→＋A

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ！

ラギ
19,800円
'91年7月1日発売
容量50メガ

敵を気絶させ、その敵を相手に投げつけて攻撃しながら進むオーソドックスなアクションゲーム。特徴は、いつでも小さくなれることだ。小さくなると普段は通れない場所にも進めるため、楽しさが数倍にも広がってくる。騒々しい音声は愛嬌と思って許せ。アルファ電子制作。

©1991 SNK

BEメガ読者プレゼント 1993年7月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。裏側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。アンケート及び必要事項の記入が不十分なものは無効になります。今月号の締め切りは、7月8日（当日消印有効）です。当選者の発表は、9月号の誌上で行います。

※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。

※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

（TEL 03-5642-8185）

3 セガ マウス

5名

最近は新製品が多くて、おサイフが軽くなっちゃったのでは？ セガさんからのプレゼントです。

提供：セガ・エンタープライゼス

4 MEGA FORCE ソニックバッジ

5名

TOYショー視察のため来日したフランス「MEGAFORCE」編集部。みんなへのお土産も忘れなかったよ。

非売品／提供：MEGA FORCE編集部

1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1993年6月末日までに発売されたメガドライブ、MEGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入したものは、無効になります。なお、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。

5 ゲームアーツ特製「シルフィード」テレカ

5名

ショーですごいゲームに出会うと、友達にTELしたくなっちゃうよね。これでガンガン宣伝しちゃおう。

非売品／提供：ゲームアーツ

6 サンドストーム「Birdy Girls」テレカ

5名

カワイイ、パフの3人娘は「アルシャーク」に声や歌で出演してくれます。もう虜になっちゃった君に。

非売品／提供：ポリドール／サンドストーム

INFORMATION

最近、JリーグのJEFユナイテッドのユニフォームやF1のプロストのマシンなどで、セガのロゴやソニックのイラストをよく目につくようになった。セガやソニックが、世間に浸透しどんどんメジャーになっていくのはメガドラユーザーにとってうれしいことだが、逆に世間一般のレベルとして、メガドライブとファミコンやSFCとの区別がつく人はゲームファン以外にそれほど多くないみたい。ともすれば、マニアックに走りがちな本誌だけど、これからも、さらにメガドライブをメジャーにするためにがんばっていきたい。読者のみんなも何か意見があったらどしどし送ってほしい。ご意見待ってます！

次号は、7月8日(木)発売です。

質問テレフォン

03・5642・8185

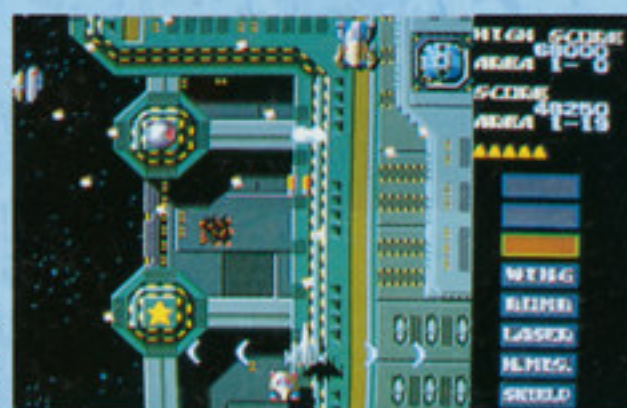
月曜日〜金曜日の午後4時から6時

※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。

［資格］（ライター希望者）18歳以上の東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。

（編集雑用希望者）体力に自信のある人。

［応募要項］ゲームに関する感想や批評（テーマ自由）を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合は連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●統轄編集長
川口洋司
●編集長
近藤 裕
●編集スタッフ
桑原 修
西村 亨
石坂英作

中島泰司
佐々木博行
梅岡 昇
鈴木和美
小川博継
（ワークハウス）
田中 茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木 剛
脇野佳昭
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
●レイアウト
野安幸男
（ターニングポインツ）
吉岡聖乃
（TWIN STAR）
Special Thanks
MEGA PLAY(U.S.A.)
MEGA FORCE(France)
SEGA FORCE(England)
GAME CHAMP(Korea)
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
●編集協力
折原光治
青山ようこ
梶原 智
小林 仁
戸塚義一
櫛田理子
渋谷洋一
永田洋子
石渡健太
八島久幸
作山哲広
森崎雄司
渡辺 縁
ギャングランド
村田雅英
星 涼二
大橋広史
黒川浩二
土井野修清
水野康子（TWIN STAR）
中平アケミ
出口洋介
小野田由美
久保浩介
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
八重樫彩蔵
吉村勇子
湯川安芸子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

1993 SOFTBANK CORP. 本誌からの無断転載を禁止します。

MEGA DRIVE

STEEL TALONS
スティールタロンズ

全米アーケードゲームNO.1に輝き、
いまなお大人気の、
超リアル、本格ヘリ・シミュレータが、
ついにメガドライブで登場だ！

大空の覇者、スティールタロンズ!!

入隊希望者は
93年6月25日(金)
訓練飛行開始!
希望小売価格6,800円(税別)

曹長に学べ！

Q スティールタロンズって、何ですか？

A アーミー（陸軍）といえば、諸君はグリーンベレーを連想するだろう。だが、ヘリコプターのパイロットの頂点と呼ばれる強者たちのことを忘れてはいけない。彼らこそ、空の精鋭部隊"スティールタロンズ"なのだ。

Q 好きなように自機を動かせるって本当ですか？

A 良い質問だ。高速ポリゴン処理により、パイロットの操縦に応じて、複雑な地形や標的をリアルタイムで立体的に表示することが可能になったのだ。だから…あっ、おい、どこに飛んで行くつもりだ!？

Q このゲームをクリアしたら、ヘリの操縦ができるようになりますか？

A できるとも！ だが、操縦かんをコントロールパッドに変えねばならんな。ヘリの入門としては最適だろう。

Q むずかしいですか？

A これぱっかりは諸君の腕次第、と言いたいところだが、安心したまえ。百戦錬磨の私が、基礎トレーニングをはじめ、12の任務で諸君らを鍛え上げることを約束しよう。

Q 価格はいかほどですか？

A 1機およそ1,500万ドルだ。あ、訓練に必要な経費のことかね？ 1,500万ドル以下の予定だ。

株式会社テンゲン 〒110 東京都台東区台東4-20-6
情報電話:03(3835)7999

GAME GEAR ゲームギア

ローブレもアクションゲームもGG全開!!

シャイニング・フォース外伝II

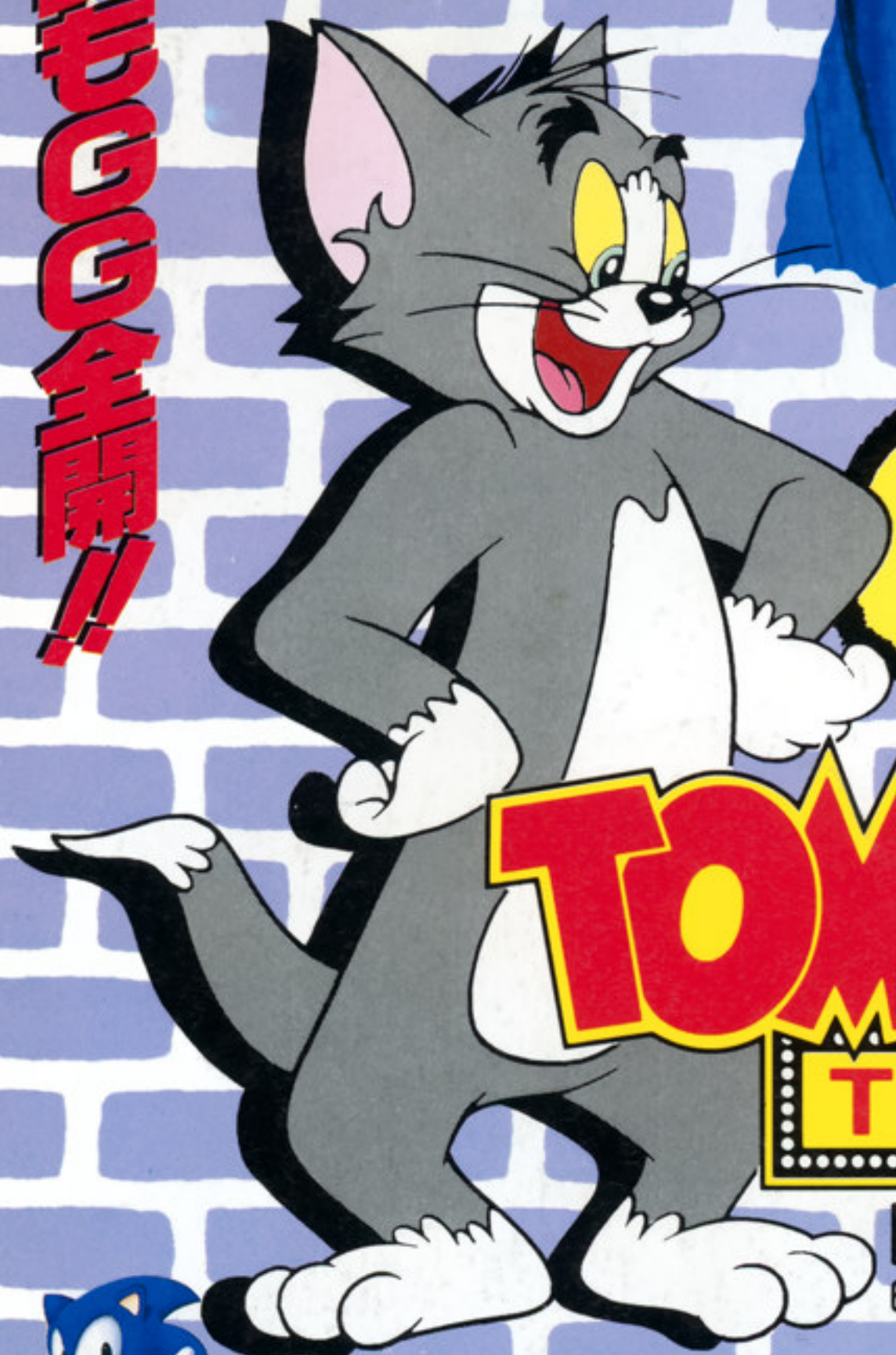
SHINING FORCE 外伝II 〜邪神の覚醒〜

冒険は果てしない…

6月25日発売予定

5,500円(予価) ロープレゲーム 4メガ バッテリーバックアップ

お待たせしました! シャイニング・フォース最新作の登場です。システムはシリーズ最高のクオリティを実現。その上今までの物語を『知っている人→感動で泣いてしまう』『知らなかった人→あまりに楽しくて前作ゲームギア版やメガドライブ版がやりたくなる』そんなすばらしいシナリオになりました(ホントに)。 © 1993 SEGA

なかよくケンカしな

TOM and JERRY THE MOVIE

トム&ジェリー ザ・ムービー

6月25日発売予定 3,800円(予価) アクションゲーム

ヨォ! おいらトム。いつもジェリーをいじめてるなんて、みんな言うけどさ。おいらに言わせれば、アイツの方がひどいヤツだよ。今度だってそうさ。おいらの地図を横どりして、自分だけちゃっかり宝探しをしようってんだから。つかまえて、とっちめてやる! こら待てーっ、宝はおいらのものだー!!

© 1993 SEGA © 1993 Turner Entertainment Co. and Telefilm-Essen Gmbh. All Rights Reserved copyright.

いつでも どこでも カラーが楽しい ゲームギア

ゲームギア本体 19,800円

専用TVチューナーパック 12,800円

●画面はハメコミ合成です。
●ゲームギアソフトは、ゲームギア専用のソフトです。

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月〜金曜日:10時〜17時(祝祭日除く)

© SEGA

BEEP!▶メガドライブ◀ 1993 JULY 7月号
1993年7月1日発行(毎月1回1日発行) 第9巻7号通巻103号
発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋浜町 3-42-3 ソフトバンク スクウェア
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
定価490円(本体476円)
Printed in Japan
T1017659070499
雑誌17659-7